Иван Магазинников
LitRPG
Мертвый Инквизитор
книга 1
Пленник Фанмира

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Чего может добиться молодой предприимчивый программист, которого из-за того, что он слишком много знал, заперли в виртуальном мире? А если он, при этом, зомби, замертво похороненный в богами забытом месте? С вырванным языком, без каких либо умений, и единственный параметр, который он может развивать — бесполезное «Восприятие»? При этом он не имеет доступа к внешнему миру, магазину, игровым чатам и вообще администрация игры и есть те, кто его запер в виртуальном «Мире фантазий»!?

LitRPG!

Книга завершена (за 48 дней)! Вычитки не было и не будет.

- Магазинников Иван Владимирович
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22
  - 23. Загадочная находка
  - Глава 24
  - 25. Вопрос веры
  - Глава 26
  - Глава 27
  - Глава 28

- Глава 29
- Глава 30
- Глава 31
- Глава 32
- Глава 33
- Глава 34
- Глава 35
- Глава 36
- Глава 37
- Глава 38
- Глава 39
- Глава 40
- Глава 41
- Глава 42
- Эпилог. Узник Фанмира

- notes
  - 1
  - 2
  - 3

Магазинников Иван Владимирович
Узник Фанмира

Глава 1
Два мира. Два гроба

Я открыл глаза. Точнее, мне показалось, что открыл, потому что никакой разницы не заметил. То ли фокус не удался, то ли вокруг меня была кромешная тьма, то ли вариант третий — неприятный и членовредительский, думать о котором совсем не хочется.

Стоп! А кстати, где я? И как оказался в этом самом «где»?

Доли секунды ушли на то, чтобы понять: я нахожусь в горизонтальном положении, лежу на чем-то твердом и неудобном, да еще при этом совершенно голый! Покрутил головой по сторонам: шея затекла, а вокруг все также ничего не видно.

Я попытался сменить лежачее положение на сидячее, и тут же об этом пожалел: в голове взорвалась сверхновая, но от этой вспышки светлее не стало, лишь шум в ушах, да подкатившая тошнота. В общем, все признаки классического сотрясения мозга, разве что в глазах не потемнело — куда уж больше-то? А еще я вдруг ощутил острую нехватку воздуха. И дело было совсем не в последствии удара: дышать действительно становилось все труднее и труднее, и силы стремительно покидали меня.

Я осторожно поднял руки, ни на миг не забывая о незримой преграде: ага, тут она, родимая. Согнул правую ногу, но тут же уперся коленом в твердое. Попробовал развести руки в стороны и ожидаемо нащупал все ту же твердь. Хотел было уже заорать, забиться в истерике, размахивая руками и ногами, но разум взял верх: кислород и силы нужно экономить, чтобы… чтобы что?

Так где же я оказался? На вирт-капсулу не слишком похоже, даже на отключенную. Ни тебе эргономичного лежака с биометрической нейро-подкладкой, ни подсоединенных трубок систем жизнеобеспечения, ни, что самое прискорбное, воздуха.

От нехватки кислорода перед глазами появились цветные круги — ну надо же, хоть какое-то разнообразие в этом царстве мрака! — и пересохло в горле. Я попытался расслабиться и дышать медленнее, вдыхая небольшими аккуратными «глотками», но легкие были со мной не согласны — им хотелось больше воздуха, дышать полной грудью, выхватывая из тьмы оставшиеся крупицы кислорода!

…Считается, что перед смертью накатывают воспоминания, и перед глазами проносится вся твоя жизнь в мельчайших подробностях. И даже в этом я оказался обделен — вспомнил

всего-то пару часов, зато каких!

* * *

…Противник согнулся, шумно выдыхая воздух, — похоже, что мой удар пришелся ему в солнечное сплетение. Отлично! Я высоко подпрыгнул и обрушился на него всем весом, стараясь повалить на татами — добытое с таким трудом преимущество нужно было использовать на полную. Удар! И клубок из наших сцепившихся тел падает на пол: в последнюю секунду соперник успел среагировать и, извернувшись, ухватиться за меня, пребольно вонзив твердые, словно выточенные из камня, пальцы под ребра…

«Стоп игра!»

Мир вокруг замер. Скорчившийся подо мною боец, проводивший какой-то хитрый прием с моей левой ногой. Я сам, падающий лицом на татами: всего-то пара миллиметров отделяет мой нос от похода к пластическому хирургу! И даже капли нашего пота, застывшие в воздухе серебристыми бусинами. Виртуально-спортивный симулятор встал на паузу, когда пришло входящее сообщение с высоким приоритетом важности:

«Иван Петрович, вас вызывают к руководителю отдела!»

Вот уж действительно «стоп-игра»! А так же стоп-обед и стоп оставшиеся двадцать минут моего личного обеденного времени. Вызовы на ковер к начальству — дело первостепенной важности. Так что, с сожалением окинув прощальным взглядом свою достаточно выгодную диспозицию, я разорвал связь с симулятором и отключил вирт-капсулу.

Крышка «саркофага» бесшумно поднялась, с тихим шелестом трубки системы жизнеобеспечения втянулись в пазы, выпуская меня на свободу.

— Ничего, мы с тобой еще сразимся, чемпион, — пробормотал я, похлопав по крышке «саркофага».

Я снял пиджак со спинки стула, встряхнул его, убирая складки, и надел — негоже появляться перед светлыми очами Леонида Семеновича в измятом костюме. Любит наш начотдела порядок и аккуратность во всем, есть у него такой пунктик.

Вот только в кабинете Леонида Семеновича ждал меня неприятный сюрприз. И я даже не смог сразу определиться, что

было неприятнее: три громилы из службы безопасности компании, которые перегородили мне путь к отступлению, или начальник этой же службы, который сидел в кресле нашего зав отделом.

Нужно сказать, что глава СБ Мигель Русес был личностью незаурядной, даром что иностранец. Ничем не примечательный, внешне он скорее был похож на мелкокалиберного цыгана, чем на испанского мачо, и замашки у него были такие же — любил золото и постоянно совал свои руки и длинный нос, куда не следует. В общем, в нашей конторе он был на своем месте и успел отличиться поимкой весьма внушительного количества промышленных шпионов, хакеров, излишне любопытных журналистов или просто чем-то недовольных работников (в том числе бывших).

Как бы то ни было, встреча с этим мелким чернявым типом всегда сулила неприятности, поэтому я вздрогнул, едва заметив в темной глубине кресла блеск золотых зубов, цепей и сережек. Как я уже говорил, наш Мигель очень любил золото, и был увешан им, что новогодняя елка.

— А, Иван Петрович, заходи, присаживайся, — улыбнувшись во все свои тридцать два девятьсот пятидесятой пробы, — Мы уж тут тебя заждались.

Отказывать начальнику службы безопасности у нас было не принято, так что я обреченно опустился в кресло напротив и сцепил пальцы, всем своим видом показывая, что готов слушать. Безопасник взял со стола распечатку и принялся вслух зачитывать:

— Иван Петрович Селезнев, двадцать второго года рождения, не женат, образование высшее, специалист по разработке виртуальных систем управления и интерфейсов. Не привлекался, без в/п, год назад был принят на работу в «Виртуком», до этого четыре года работал в «Кибертехе», а так же занимался разработкой управляющих оболочек для виртуальных магазинов под заказ. Начальство тобой довольно, два повышения за год…

— Только не говорите, что вы собрались переманить меня к себе в отдел, — усмехнулся я, — у меня немного другой профиль, — улыбался, а внутри все похолодело.

Лишь огромным усилием воли мне удалось удерживать спокойный сердечный ритм и контролировать дыхание. Наверняка за мною следит какой-нибудь анализатор, способный распознавать ложь или отслеживать излишнее волнение.

— Кстати насчет работы — а почему именно отдел устройств обратной связи, а не виртуального программирования или «мастерская»? Там и платят получше, и перспективы ого-го!

— Не взяли, — огорченно вздохнул я, даже притворяться не пришлось, — для работы с «саркофагами» не хватило квалификации, ну а игры — это просто не мой профиль. К тому же, в «Киберкоме» я как раз занимался виртуальными тренажерами для инвалидов…

— Кстати об играх. У тебя ведь есть аккаунт в «Мире Фантазий»? — словно невзначай, назвал он самый успешный проект «Виртукома».

— А как же! И в «Ойкумене», и в «Галаксионе», даже в «Танках»! — перечислил я остальные виртуальные хиты компании. Конечно, по охвату аудитории и уровню дохода они и рядом не стояли с «Фанмиром» (так обычно называли игру «Мир Фантазий»), но мне просто хотелось сделать тему нашего разговора более расплывчатой и менее опасной — для меня, разумеется.

— Угу, базовые корпоративные аккаунты с персонажами первого уровня и суммарным игровым временем менее часа, — отмахнулся испанец, резко очерчивая рамки темы разговора, — Зато в «Фанмире» — у тебя эльф-лучник аж третьего уровня! И это при игровом времени почти в тридцать часов.

— Ну да. Мне фэнтези больше нравится, чем динозавры или танчики.

— Как и более чем 80 % нашей аудитории, — согласно кивнул Мигель, — Вот только расскажи мне, Иван, как ты ухитрился за тридцать игровых часов взять всего три уровня, и даже не попытался выйти из тренировочной деревни, а?

— У меня была другая цель. Не игра, — пошел я ва-банк и виновато втянул голову в плечи, — я персонажа создавал не как игрок, а как специалист по виртуальным интерфейсам. Да вы, наверное, и сами уже знаете, что я и есть создатель «Нити жизни»… Да, признаюсь, эту модификацию разработал я. Но в частном порядке и во внерабочее время! — вскинулся я, переходя к активной защите.

Мое напускное спокойствие лопнуло, и я позволил эмоциям вырваться наружу — все равно датчики не обманешь, так пусть наслаждаются спектаклем. Не имеет значения, что они узнали и до какого слоя моей легенды смогли добраться — раз уж начали копать, то рано или поздно докопаются. Так что оставаться здесь больше не имеет смысла, даже если удастся выкрутиться.

— Должен сказать, что твоя модификация пользуется огромным спросом! Даже те, кто активно возмущались после ее появления, со временем признали пользу мода.

Еще бы! Мой достаточно простой скрипт, который можно было использовать поверх стандартного интерфейса «Фанмира»,

позволял примерно узнать максимальный и текущий уровень здоровья противника. Любого противника, даже если он был намного уровней выше, обладал продвинутым аккаунтом или каким-то другим способом пытался скрыть эту информацию.

На самом деле алгоритм был элементарный и использовал я исключительно разрешенные разработчиками возможности. Странно, что никто такое не проделывал до меня… Или… проделывали? А потом авторов модификаций приглашал на собеседование этот цыганско-испанский барон и… И что потом с ними случалось? Боюсь, что скоро я это узнаю…

— Но я ничего не нарушал! Использовал только официально задокументированные и разрешенные возможности! — начал оправдываться я.

— Так-то оно так, — вздохнул безопасник, — но представь: ты — владелец золотого или бриллиантового аккаунта, среди дополнительных опций которого указана маскировка твоих параметров от других игроков, включая здоровье. И вдруг — эта опция перестает работать! И дело даже не в переплате за неработающий функционал, а в самой возможности парой строк общедоступного кода свести на нет преимущества VIP-аккаунтов. Которые, между прочим, стоят очень недешево!

Я нервно начал перебирать пальцами, но внутренне почти ликовал — если это и все претензии, то уже через пару минут я буду за пределами кабинета. Правда, придется отключить «Нить жизни» или дать программистам компании инструкции, как ее заблокировать на уровне кода.

— …и полная конфиденциальность, которую мы тоже гарантируем нашим клиентам, — услышал я только завершение фразы, и оно мне не понравилось.

— Что-что? — переспросил я.

— Я имею в виду ту часть кода, которая не только перехватывает и записывает, но и пересылает на внешние сервера войс-разговоры. При чем не все, а лишь те, что принадлежат владельцам VIP-аккаунтов и модераторам…

Внутренний сигнал тревоги превратился в настоящую сирену, орущую «Беги!», но было уже поздно. Две бетонные плиты (язык не поворачивается назвать их руками!) вдавили меня в кресло, не оставляя ни единого шанса вырваться.

— Понимаете, Иван… В мирах с таким уровнем погружения люди обсуждают не только клановые рейды или где можно достать редкие расходники для крафта. В чатах мелькает информация куда более серьезных порядков, информация, сохранность которой мы гарантируем. Нефтяники обсуждают важные сделки и делают рыночные прогнозы, мужья диктуют

женам пароли от своих банковских счетов, политики обсуждают государственные вопросы, представители криминальных структур устраивают виртуальные «сходняки» и так далее. Это уже далеко не игры, мой друг. Здесь решаются вопросы жизни и смерти.

— Я… я все понимаю… То есть, я не понимал, насколько все серьезно… Я немедленно удалю все исходники и подчищу базы данных…

— Думаете, это уже имеет значение? — казалось, что он искренне удивлен, — Дело в том, что вчера в ваши руки попала информация, которая может стоить вам жизни. Разумеется, мы уже заблокировали вашу «Нить», закрыли обнаруженную вами дыру в коде, а также отследили сервера, куда сливались данные, и о них тоже позаботятся мои люди. Осталось решить, что делать с вами.

Вот теперь я действительно влип. Попытался ухватиться за соломинку, понимая, что вряд ли это поможет:

— Но я уже третий день не вылезаю из офиса, пытаясь в срок закончить проект. И понятия не имею, что там притащила «Нить» и куда слила…

— Сейчас я задам тебе один вопрос, — испанец впервые перешел на ты, — и от ответа будет зависеть твоя жизнь. В прямом смысле этого слова. Предупреждаю сразу, что солгать не получится.

В его руках сверкнул шприц, и я отдал мысленный приказ имплантированному инъектору вколоть мне противоядие от сыворотки правды. Глава отдела безопасности «Виртукома» не спеша обошел стол, поравнялся со мной и, крепко схватив меня за запястье, уверенно всадил иглу в предплечье — сразу видно, что опыта у него с избытком. Разумеется, я даже не пытался сопротивляться.

— Итак, Иван… На кого ты работаешь?

Значит, этого они не знали. Отлично! Вряд ли это поможет мне выбраться, зато точно удастся избежать пыток, или как там они проводят допросы с пристрастием?

— Ни на кого. Я надеялся заполучить коды кредиток или какие-нибудь пароли. Что-то, чем я смогу воспользоваться сам. Разумеется, я не собирался искать компромат или заниматься шантажом. Мне такое не потянуть.

Разумеется, это была ложь. И, разумеется, он не мог не поверить, ведь вколотая мне дрянь не позволяла лгать, как думал испанец.

— Значит, вольный стрелок? Хм… Если бы я поверил тебе, то живым бы ты отсюда не вышел. Но если ты работаешь на кого-нибудь из тех, на кого я подумал, то твое исчезновение не только

не останется незамеченным, но и навредит нам.

Я рванулся, но руки-тиски лишь крепче вдавили меня в кресло. Кости затрещали, а левое плечо начало неметь.

— Эта комната полностью закрыта для всех видов связи, так что тебе не удастся подать сигнал, да и твое местоположение отследить невозможно. Но, как я понимаю, мы все равно не можем причинить тебе никакого вреда или даже просто сделать больно, верно? Тогда твой биометрический чип не только достучится до спутника, но и пометит чипы всех людей в радиусе километра. Да?

Кстати да, о боли-то я совсем и забыл. Спасибо за подсказку!

Приказав инъектору вколоть стимулятор, я потянул время:

— Не понимаю о чем вы, Мигель. Я обычный программист, который нашел в «Фанмире» дыру и решил этим воспользоваться. В корыстных, разумеется, целях.

— Жить, как я понимаю, ты не хочешь? — удивился испанец.

— А у меня есть выбор?

Я расслабился и слегка обмяк в кресле, чтобы притупить бдительность охранников, но тут же резко рванулся, заставляя того, что стоял сзади, сжать свои пальцы-тиски, ломая мне ключицу. Но этого не произошло — словно предугадав мой маневр, он убрал руки, и я просто выскочил из кресла, едва не снеся стол.

Резко развернувшись, бросаюсь в сторону окна, но на моем пути вырос испанец. Его тонкие губы были растянуты в некое подобие улыбки.

— С дорррроги! — рявкнул я, всем корпусом обрушиваясь на Мигеля, почти так же, как перед этим проделал в вирте. Под действием стимулятора я бы просто смел его, даже не запыхавшись.

Вот только начальник службы безопасности крупнейшей компании, занимающейся виртуальными развлечениями — это тебе не бот среднего уровня сложности. Он просто шагнул в строну, пропуская меня мимо, а потом ухватил за шиворот и дернул, буквально швыряя на пол. Неуловимым движением он заломил мне руки и нацепил наручники. В правой руке испанца сверкнул шприц.

— Экий ты резвый, на-ка тебе транквилизатор, расслабься. Зря ты так, Иван. Зато теперь я точно понял, что тебя нельзя ни отпускать, ни убивать.

Укол начал действовать, и рожа этого самоуверенного типа поплыла у меня перед глазами, раздваиваясь. Голос его отдалился и теперь звучал, словно из соседней комнаты.

— Но ты не волнуйся. Есть у нас кое-что специально для

таких случаев. Скоро ты сам все поймешь…

В глазах у меня потемнело, все звуки слились в неразборчивый гул, и я вырубился.

* * *

Не знаю, через сколько времени я пришел в себя. Зато знаю, почему — кто-то влепил мне сильную пощечину, пытаясь привести в чувство.

— Эй ты, хакер обдолбанный, очнись! — рявкнули мне прямо в ухо.

— Иди в пень, мне и здесь хорошо, — отозвался я.

— Ишь ты, еще и огрызается. Смотри, умник, а то ведь я могу тебе и зубы по одному вырвать, пока обезболивающее действует.

Но я его уже не слушал, жадно всматриваясь вперед, на расходящиеся в стороны стальные двери, за которыми виднелись… «Саркофаги»! Десятки вирт-капсул, стоящих в ряд и одна на другой. Почти все они были активированы, а значит, в них были люди. Модель капсул я узнал сразу: ЗК-М4. Осознав, какая участь мне уготована, я рванулся, но тело не слушалось, больше напоминая мешок с картошкой. Или с мясом и костями, каковым я сейчас и был из-за какого-то нейроблокатора.

— Ага, сообразил, значит? Все верно, это «саркофаги» для заключенных, и ближайшие несколько лет ты будешь спать в этом гробу и видеть чудесные — или не очень — виртуальные сны. И твой биометрический чип будет так же спокойно спать.

Словоохотливый громила махнул кому-то, кого я не мог видеть, и поднял меня на руки, словно ребенка. Значит, в чувство меня привели, чтобы подключить к капсуле и погрузить в виртуал. Хитро! «Саркофаг» будет поддерживать жизнь моего тела, пока разум будет развлекаться в специально созданном мире-ловушке, из которого нет выхода.

И, что самое ужасное, это сработает! Пока я жив, организм функционирует нормально, и тело не испытывает болевых ощущений, вживленный в правое предсердие чип будет спокойно спать и сообщать, что с хозяином все в порядке. И, судя по количеству активных саркофагов, этот метод уже довольно давно используется «Виртукомом» для устранения нежелательных людей. Одним из которых стану и я. Вот уж действительно, хрустальный гроб для спящего красавца!..

* * *

На это не очень оптимистичной ноте мои воспоминания оборвались, и я умер от удушья…

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Замигала перед моими глазами системная надпись, и ее продублировал приятный женский голос, звучащий в моей голове.

«Хотите получать уведомления о нехватке воздуха?
Да / Нет
(по умолчанию опция отключена)»

— Да! Мать твоя консоль отладки, конечно же да! — рявкнул я, подтверждая свой выбор.

Уф. Вот теперь можно и спокойно отдышаться. Я в виртуале, в какой-то игре. Возможно, просто в своем «саркофаге» задремал, дожидаясь подключения, вот и приснился мне кошмар. Бывает.

Я открыл глаза.

Темнота.

Покрутил головой.

Хотел, было, встать, но передумал и сперва попытался вытянуть руку вперед. И совершенно не удивился, когда она наткнулась на твердую преграду.

«Внимание! Запасов воздуха хватит на 46 секунд… 45 секунд… 44 секунды»

А вот и обещанное системное предупреждение. Итак, у меня чуть больше полуминуты чтобы понять, где я нахожусь. Как я тут оказался — уже понятно.

Ощупав все, до чего смог дотянуться, я выяснил, что нахожусь в деревянном ящике шириной около метра, длиной — около двух и примерно в полметра высотой. Гроб? Гроб!!! Самый настоящий гроб, в который меня запихали эти ублюдки! Более того, установив мне здесь точку привязки! А значит, скоро я задохнусь…

«…23 секунды… 22 секунды…»

Ай спасибо, Зая моя, чтобы я без тебя делал?

Значит, я задохнусь и снова возрожусь здесь же, чтобы через 40–50 секунд сдохнуть от нехватки воздуха, потом снова возродиться… И вот так по кругу в перспективе ближайших нескольких лет… Ммать!

Я принялся колотить руками по деревянной перегородке и орать, что было сил. Но все это привело лишь к тому, что обратный отсчет скакнул вперед секунд на десять и…

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Уф! Какая же она неприятная, смерть от удушья! Даром, что ощущения передаются с помощью обратной нейронной связи, а все же как убедительно сымитировано! Кстати, боли я при этом совершенно не чувствовал, как и когда разбивал руки в кровь о стенки гроба. А значит, болевые ощущения отключены. Все верно, иначе мое тело тоже будет испытывать имитацию боли, а боль, в свою очередь, активирует чип.

Итак. Я нахожусь в виртуале, в какой-то игре. Лежу в гробу, наверняка где-нибудь глубоко под землей в забытом всеми богами месте. И это при условии, что в игре вообще есть боги. И, если ничего не предприму, то скоро снова задохнусь — и так до бесконечности…

Глава 2
Инвентаризация

Раз уж я оказался в игре, то первым делом нужно узнать — в какой именно, и какие у меня здесь есть возможности. Проще всего это сделать, открыв игровую справку. Разумеется, если она здесь работает…

Добро пожаловать в службу игровой помощи Мира Фантазий, Объект 347!

— Да!

К моему удивлению, игровая справка оказалась мне доступна. Теперь я знал, в какой игре нахожусь и под каким именем был зарегистрирован мой персонаж! Ух, добраться бы мне до того, кто мне такой ник придумал. Наверняка это был кто-то, наделенный безграничным воображением и поистине энциклопедическими знаниями.

Первая хорошая новость — я нахожусь не в каком-нибудь специальном вирт-пространстве, а в самой обычной игре. Где есть куча игроков, модераторы, игровая администрация… Представители которой, собственно, меня сюда и засунули!

«…34 секунды… 33 секунды…»

Да-да, спасибо за напоминание, дорогая. Итак. Что помогает сориентироваться на местности в «Фанмире»? Я начал быстро прокликивать иконки системных окон и просматривать их по диагонали в поисках нужной мне информации:

Журнал заданий: пусто.

Карта мира: пусто.

Миникарта: черным-черно, словно у орка в за… в закромах, в закромах, конечно же.

Локальный чат: заблокирован.

Глобальный чат: заблокирован.

Приватный чат: заблокирован.

Доступ к форуму: заблокирован.

Доступ к игровой энциклопедии: заблокирован.

А так же магазин виртуальных услуг и товаров, почтовая служба, доступ к банку и поиску гильдий — все это было мне недоступно, как и положено для капсул модели ЗК, предназначенных для осужденных. Разумеется, кнопка выхода и игры тоже была недоступна. И никакой связи с внешним миром.

Кроме голосовой! Общаться голосом с НПЦ и другими игроками заключенным можно!

— Ээээй! Кто-нибудь! — уже ни на что не рассчитывая, заорал я, сжигая остатки кислорода.

> «Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Вот, значит, как. Изобретательно, ничего не скажешь. Ко всему прочему, мне еще и язык отрезали. И при возрождении он не отрастал снова, как положено. А значит, это было заложено при генерации персонажа. Впрочем, в этой игре администрация из «Виртукома» — творцы и боги. Наверняка прикопали меня на дне океана или в какой-нибудь закрытой локации.

— И не только меня, — пробормотал я, вспоминая ряды перемигивающихся огоньками «саркофагов».

Так! Бесконечно умирать и возрождаться я не собирался, а потому решил заняться изучением своего единственного шанса на спасение — себя. То есть, созданного для меня похитителями игрового персонажа и своего снаряжения…

* * *

> «Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Это уже начинало раздражать. Двадцать смертей спустя я провел полную ревизию и выяснил, что с таким стартовым набором глотать мне бесценные молекулы воздуха до скончания веков или до полной очистки баз данных игры.

Итак, изощренная фантазия похитителей одарила меня вот таким альтер-эго:

Раса: человек
Имя: Объект 347
Тип аккаунта: ограниченный (ЗК ver.4.1)
Возраст: 20 лет
Уровень: 1 (Опыт: 0 из 100)
Класс: странник (не определен)
Сила: 1
Ловкость: 1
Выносливость: 1
Интеллект: 1
Воля: 1

Восприятие: 21
Удача: 1
Харизма: 1
Вторичные параметры:
Здоровье: 10/10
Энергия: 10/10
Мана: 10/10
Благодать: 0
Меткость: 51 %
Шанс уворота: 0.5 %
Шанс крита: 2.5 %
Атака: 0–1
Маг. Атака: 0–1

Разумеется, все сопротивляемости были нулевыми, никаких навыков и талантов, не говоря уже об умениях или заклинаниях. Память моя и тело были девственно чисты. Не далеко от них ушел и рюкзак. Ну, не красавцы ли, а? При генерации персонажа все мои законные 20 очков вбросили в самый бесполезный в моей ситуации параметр: Восприятие. Прямо усмотреться и услушаться мне здесь, ага.

А в довершение всего в списке врожденных особенностей красовалась вот такая надпись:

Травмы:
Вырван язык (приобретенное, постоянное)
«Описание: в возрасте 15 лет вы упали с лошади и откусили себе язык. К сожалению, лекари и маги не смогли справить этот недуг, и вам пришлось учиться жить с ограниченными возможностями в общении, навсегда позабыв о своей мечте стать магом…»
Штрафы:
— Вы не можете разговаривать (голосовой чат недоступен)
— Вы не можете использовать заклинания.
— Любые зелья действуют на вас с силой 50 %.
— Нет ощущения вкуса.

Ну и на сладкое то, что повергло меня в состояние легкого шока:

Бонусы:
— Вы знаете язык жестов.
— Любые зелья действуют на вас с силой 50 %.
— Нет ощущения вкуса.

Бонусы от откушенного языка! Которые больше чем на половину совпадают со списком штрафов! Ух, покажите мне того гения, что придумал это все, уж я ему и язык вырву, и языку жестов научу — и среднему пальцу, и «отрубленному» локтю, и кулаку в зубы…

Спустя еще десять воскрешений я должен был признать — клетка моя была создана настоящим мастером. С такими параметрами я не мог разрушить гроб или освободиться каким-нибудь другим способом — сам или с посторонней помощью. Ну, например, очаровать проползающего мимо червяка своей Харизмой, состарить дерево несгибаемой Волей или положиться на Удачу…

И это все при том, что перспектива вечно вертеться в этой барокамере меня совершенно не прельщала. И вообще, надо бы составить список дел и наметить цели, к которым нужно стремиться чтобы не просто выжить, но и обрести желанную свободу.

А планы мои были довольно просты и продиктованы суровой реальностью. Или, правильнее будет, виртуальностью? Итак, мой план-минимум выглядел примерно так:

1) Выжить.

2) Выбраться из этого треклятого гроба. (Прим.: сменить точку привязки)

3) Встать на ноги в этой игре.

Собственно, все это логично вытекало из моего плана-максимума:

1) Снять ограничения своего аккаунта и выйти на связь с внешним миром. (Прим.: не привлекая внимания администрации)

2) Отыскать свое тело и обеспечить его безопасное изъятие.

3) Выбраться из виртуала в реальный мир.

4) Исчезнуть с горизонта «Виртукома»…

Вот и все. Как два байта переписать, верно?

Впрочем, хоть и мизерный, но кое-какой шанс осуществить свои планы у меня все же был. В конце-концов, ловушка эта наверняка была типовая, а не индивидуально разработанная для меня. А я у меня любимого кто? Правильно — программист интерфейсов для виртуальных систем!..

Поэтому уже после двести-не-помню-какой реинкарнации, я залез в специальный раздел настроек интерфейса, предназначенный исключительно для опытных пользователей.

— Вива! — не сдержал я радостного вопля, когда увидел интерфейсное окно настройки и разработки пользовательских модификаций, — Есть доступ!

Конечно, это вовсе не означало, что я смогу влезть в игровой

код или что-то изменить в игровом мире. Нет, уж за этим-то разработчики следили особенно внимательно. Просто человек, знакомый с программированием, мог немного модифицировать стандартный интерфейс игры, используя для этого встроенный редактор и набор функций, специально открытых разработчиками для этих целей.

Но даже с этим скудным набором при должном умении и фантазии можно было здорово облегчить себе жизнь, а при желании — и другим игрокам. Но, как это обычно бывает, едва я принялся обдумывать, как и для чего можно использовать столь неожиданный подарок судьбы, как меня прервали самым бесцеремонным образом — что-то зашумело прямо надо мной, а потом в крышку моего (надо же, я уже начал считать его своим!) гроба постучались…

Глава 3
Восставший из мертвых. Многократно

Стук становился все настойчивее и настойчивее. Я, поначалу, хотел было отозваться, постучать в ответ, но вовремя одумался: не хватало еще, чтобы моего потенциального спасителя Кондратий хватил, когда он услышит из гроба ответный стук.

Хотя, с другой стороны, хороший человек мародерствовать над трупами не станет. А то и вовсе добьет меня, как лишнего свидетеля. Впрочем, уж к чему-чему, а к смерти я уже привык. Так что я затаился и, переждав еще несколько смертей от удушья и возрождений, наконец-то дождался своего «освободителя».

Крышка гроба с противным треском раскололась от очередного удара, и на меня посыпались комья земли. Хоть и пытался я прикинуться «покойничком», но набившаяся в глаза и в нос земля спутала мне все планы, заставив оглушительно чихнуть.

— Эй, смотри, Гварл, этот живой! — раздался сверху удивленный скрипучий голос.

— Хозяин велел таскать ему мертвяков, — рассудительно отозвался второй голос, не менее противный, чем первый.

— Твоя правый. За живых нам хозяин не платить. Давай его назад копать! — пришел к неутешительному для меня выводу хозяин первого голоса.

Комья земли забарабанили по моему лицу, не давая вставить ни слова: похоже, слова у него не расходились с делом.

— Твоя стой, Мургл. Хозяин платить за каждый мертвяк.

— Так этот мертвяк живой еще.

«Ну, допустим, не еще, а опять», — сказал бы я, если бы у меня был язык, а во рту не было плохо пережевываемого комка земли.

— Теперь будет совсем мертвый, — раздалось сверху, и одновременно в моей груди поселилось нечто горячее — так мое виртуальное тело теперь чувствовало боль.

> «Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

«А этот второй та еще жадина! Готов убить ради лишнего медяка! Ну, ничего, вот выберусь отсюда», — было моей первой мыслью, когда я возродился.

Кстати, насчет выбраться! Судя по всему, я определенно куда-то двигался, перемещаясь весьма непривычным для меня способом. Незаметно приоткрыв глаза и оглядевшись я увидел перед собой сперва свои ноги, задранный вверх. Потом — толстые пальцы, сильно сжимавшие меня за щиколотки. Короткие пальцы заканчивались грязными и довольно длинными ногтями. Впрочем, и сами руки были изрядно перепачканы землей.

Широкая спина в кожаной и сильно потертой куртке, а над плечами торчит лысая, совершенно гладкая и зеленая макушка.

Итак. Я лежу на спине, а меня за ноги куда-то тащит какой-то зеленокожий лысый уродец, едва ли не на две головы ниже меня и не имеющий ни малейшего понятия о маникюре и уходе за ногтями. Да еще и с развесистыми ушами-лопухами, подпрыгивающими при каждом его шаге.

— А-а-а! — вскрикнул я, когда моя голова наткнулась на какой-то камень, и в глазах вспыхнули сотни огней.

— Эй, Гварл, твой мертвяк еще живой! — раздалось в стороне.

— Гварл прибить мертвяка. Откуда живой? — тащивший меня урод остановился и отпустил мои ноги. Повернулся.

Широкий мясистый нос, почти нависающий над подбородком, маленькие глубоко посаженные глазки, узкий лоб с выдающимися надгробными дугами и в довершение всего — широкая пасть, полная мелких острых зубов. Смахивает на одичавшего магистра Йоду или, учитывая перечень рас Фнамира, на гоблина.

— Эх ты, гвырла кусок, твоя даже живого мертвяка прибить не может!

Что-то надвинулось, закрывая собою солнце, и…

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Я открыл глаза. Разумеется, после смерти я снова вернулся в точку привязки: в свой гроб. Или, вполне возможно, в яму, которая, кстати, теперь была гораздо шире и доступна для солнечного света.

— Эй твоя, там внизу! — раздался сверху знакомый голос, — Твоя опять живой?

Щурясь от солнечного света, я присмотрелся. Прямо надо мною, метрах в двух выше, на краю ямы сидели два гоблина и смотрели прямо на меня.

— Может, закопать этот мертвяк назад? — предложил один из них, — Моя даже не видеть, как мертвяк назад в свой яма прыгнуть. Странный мертвяк. И живой.

— А вдруг за странный мертвяк хозяин больше платить?

— Сейчас моя острый палка странный мертвяк в глаз тыкать. Если совсем дохлый — надо его с собой брать.

Одна из фигур встала и пропала из поля зрения: наверное, пошел искать достаточно длинную и острую палку. И до возвращения этого гения офтальмологии мне нужно было придумать способ, как после возрождения не оказаться снова в яме.

Итак, точкой привязки в Фанмире может служить место, принадлежащее игроку или любой объект. Есть еще временная портальная привязка, но это явно не тот случай. Вряд ли злоумышленники сделали яму мой собственностью или сдали ее мне в аренду, так что скорее всего просто привязали меня к гробу.

Убедить этих зеленых массовиков-затейников взять вместе со мной еще и гроб — вряд ли получится, с моей-то Харизмой и подвешенным где-то отдельно от тела языком. А значит, нужно самому незаметно взять его кусок.

Осторожно, чтобы не выдать себя, я ощупал дно ямы, насколько смог дотянуться. Есть! Нашел довольно приличный обломок гроба, осталось только придумать, куда его спрятать — одежды-то нет.

Сверху раздался приближающийся звук шагов. Похоже, сейчас мне присвоят почетное звание Кутузова — по инвалидности. Куда же засунуть эту треклятую деревяшку? В этой долбанной игре по умолчанию даже набедренной повязки на персонажах нет!

И тут я едва не рассмеялся: вот он, ответ! Я в игре, а значит, мне просто достаточно положить деревяшку в инвентарь, благо стандартные шесть ячеек есть у каждого персонажа, даже без сумок и карманов. И я успел забить их все обломками досок и, на всякий случай, землей, прежде чем снова погиб…

> «Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»
>
> Вы получили игровое достижение «Побратим Смерти»!

На этот, прежде чем открыть глаза, я прислушался. Скрип дерева. Лязг железа. Шум ветра. Негромкие знакомые голоса. Легкое фыркание лошади — вот они, голоса свободы! А потом я глубоко вдохнул и понял, что запах свободы мне нравится куда меньше, чем ее звуки. Потому что вонь вокруг стояла такая адская, что мне захотелось разучиться дышать и снова вернуться на дно моей уютной ямы, где нет ни звуков, ни запахов.

Открыв глаза, я окончательно убедился, что трюк с набиванием инвентаря «памятным» хламом сработал. Я лежал в телеге, со всех сторон обложенный трупами различной степени несвежести. Где-то впереди сидели мои знакомцы-гоблины, управляя лошадьми. Выяснить, где мы ехали, мешали тела, перекрывающие обзор.

Ну что ж, немного времени у меня есть, до того, как я предстану перед их хозяином в облике «странного живого мертвяка». О побеге не могло быть и речи: вдруг я нахожусь на каком-нибудь богом забытом островке, а эти гробокопатели прибыли сюда с помощью портала или по воздуху? Нет, я должен был сперва добраться до мест, населенных игроками.

Ну а пока у меня было немного времени, чтобы заняться собой. Например, выяснить, что за достижение я получил.

Открыв окно достижений, я увидел следующее:

> **Достижение «Побратим Смерти».** Вы погибли 500 раз подряд, не разрывая цепи смертей и не покидая своего места возрождения.
>
> **Описание:** Сама Смерть сжалилась над вами, глядя на ваши мучения, и наделила даром бесплотности после воскрешения.
>
> **Бонус:** Теперь, возрождаясь в точке привязки, вы становитесь совершенно бесплотны и неуязвимы для любых видов воздействия в течение 3 секунды или пока не покинете точку возрождения.

Неплохо! Интересно, обладай я этим даром там, в гробу — смог бы я в виде бесплотного духа выбраться, или застрял бы в земле, едва покинув свое «убежище»? Проверять что-то совершено не хочется. И всего-то нужно было пару недель[1] проваляться в гробу, подыхая по откату.

Теперь нужно было наметить свой дальнейший путь на первое время. Открыв игровую справку, я первым делом открыл раздел, посвященный навыкам и умениям, без которых в «Мире Фантазий» просто не выжить.

Итак, Навыки.

> **Навык** — означает степень владения тем или иным мастерством, и открывает доступ к умениям, приемам, рецептам и заклинаниям, завязанным на этот Навык. Всего у персонажа может быть не более 10 Навыков, включая боевые, ремесленные, магические и повседневные. Обучиться Навыку можно было у соответствующих мастеров, а улучшить владение им —

постоянным использованием. Так, значит, это пока что не для меня.

Умения. Это и есть те самые «приемы, рецепты и заклинания». Завязаны они были на соответствующие Навыки или на класс персонажа. Улучшаются постоянным использованием или с ростом уровня Навыка. В общем, тоже явно не мой случай.

Ну и, наконец,

Таланты. Это уникальные особенности или умения, получаемые при выполнении особых условий. Количество — не ограничено. Все — больше ничего об этом в игровой справке не было.

Кстати, один талант у меня все же имелся:

Язык жестов: вы можете общаться знаками с теми, кто понимает язык жестов, но сами их жестов не понимаете.
Уровень: 1/10 (прогресс 0 %) — вы понимаете 10 базовых жестов.

Ага. Вот тебе и вырванный язык. Следуя логике разработчиков, несколько талантов я мог получить, лишившись глаза, руки или уха. Спасибо, не надо.

Ну а с параметрами, собственно, все было более-менее ясно: я был слабый, неуклюжий дохляк с зачатками интеллекта и фатальным невезением. Зато зоркий — вон какая меткость! Собственно, именно от параметров зависело, кем может стать мой персонаж.

Дорога в Воины любых мастей мне была заказана: им позарез нужна Сила и Выносливость. Аналогично и с Магами, начиная от элементалистов или демонологов, и заканчивая некромантами или друидами — умом не вышел. Поэтому я начал рассматривать те классы, которым было полезно Восприятие в качестве основного или второстепенного параметра.

Воры и Стрелки. Как оказалось, от Восприятия зависела не только меткость, но и шанс нанести смертельный удар, отыскав уязвимое место в защите врага, шанс обнаружения невидимок и скрытых объектов. Поэтому, дотянув Ловкость или Удачу, которые были основными параметрами для этих классов, я мог превратиться во вполне сносного Убийцу, Охотника, Снайпера или Грабителя. Не так уж и плохо! Учитывая мою излишнюю

хрупкость, упор на невидимость или сражение на дистанции были как нельзя кстати.

Но мне мало было выжить — нужно было еще и прилично заработать, поэтому, после недолгих раздумий, я остановился все же на классе Вора. Именно он ассоциировался у меня с легкими и большими деньгами. Даже в игре — честным трудом много не заработаешь.

Итак, решено! При первой же возможности получаю класс Вора и учу навыки, в первую очередь направленные на заработок, и во вторую — на выживание. А потом: качаться и копить деньги, ведь только с их помощью я мог попытаться изменить свой статус и выйти на связь со внешним миром. Впрочем, и то и другое было лишь вопросом времени, которого у меня было предостаточно — двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю без перерыва на сон и еду.

«Главное, что я по-настоящему жив и наконец-то свободен», — подумал я, еще не зная, что у судьбы-злодейки на этот счет было совсем другое мнение…

Глава 4
Принудительно-добровольная зомбификация

Как я и предполагал — в конце пути нас ждал портал. Точнее, когда телега остановилась, один из гоблинов спрыгнул и зашуршал бумагами. Потом он долго тянул «э-э-э», «а-а-а» и откашливался, прочищая горло.

— Гварл не уметь читать, — наконец, признался он.

— Твоя глупый зеленый башка! Мы же решать вместе: на пятый уровень твоя брать «читать», а моя брать «писать»!

«Ага, а тогда где ваш третий, который считать умеет?» — чуть не вырвалось у меня.

— Гварл не брал «читать», — шмыгнул тот носом, — Гварл взять «азартные игрулечки», чтобы много монет выигрывать.

— Гваргл — есть глупый сын зеленый жаба и лопоухий квиргл! Потому что Мургл тоже брать «азартные игрулечки». Хотеть назад свои красивый дырявый штаны выиграть у Хурлы-мурлы.

Если и их наниматель под стать этой двоице, то проблем с ним у меня точно не будет. Интересно, что же это за Хозяин? Сунул этим двоим болванам портальный свиток даже не узнав, умеют ли они читать.

Кстати, нужно запомнить, что для использования магических свитков нужно уметь читать. Что, в принципе, было логично. В Фанмире много внимания уделялось деталям и реалистичности происходящего. Начиная от довольно убедительной физики и заканчивая запахами, например, вонью от разлагающихся трупов!

Тем временем, кто-то из гоблинов — кажется, это был Мургл — нашел решение:

— Надо говорильный амулет доставать и Хозяин звонить.

— Хозяин много кричать будет, — вздохнул второй.

— А твоя амулет далеко от ухо держать — не так громко вопли слышать, — посоветовал Мургл.

— А почему Гварл должен Хозяин говорить? Давай Палка-палка делать. Кто проиграть — тот будет амулет говорить.

Признаться, эта их «палка-палка» меня заинтриговала: наверняка какая-нибудь гоблинская считалочка. Возле лошадей послышалась возня и сопение, а потом радостный голос Гварла:

— Мой кривой палка бить твоя два палка! Твоя говорить с Хозяин.

Даже мое безмерно раскаченное Восприятие не помогло разобрать, что происходило потом: похоже, что проигравший гоблин отошел подальше, чтобы не позориться перед приятелем. Едва различимое виноватое бормотание гоблина, да пару раз сухой треск, сопровождаемый воплями — вот и все. А когда Гварл вернулся, оба зеленокожих уселись на повозку, и мы снова тронулись.

Куда и зачем — мне узнать не удалось, потому что я снова умер:

> «Вы получили смертельную дозу испарений трупного яда!»
>
> «Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Уф! Кажется, это уже начинает входить у меня в привычку! Оставалось надеяться, что встречу с Хозяином я не провалялся мертвый. Я открыл глаза.

Черный бездонный омут, который манил и притягивал, погружал в пучины безнадежной тоски и отчаяния, подавляя растворяя саму личность несчастной жертвы.

Наваждение длилось не более пары секунд, но этого было более чем достаточно, чтобы я начал судорожно хватать воздух и едва не потерял сознание. А может, и что-то большее.

— Это и есть ваш странный живой мертвяк, жалкие черви?

Обладатель гипнотического взгляда отвернулся, и психологическое давление на мой слаборазвитый разум (одна единица Интеллекта!) ослабло.

Наверное, это и был пресловутый хозяин. Высокий и тощий, спина прямая, словно он проглотил посох. Лысый череп, покрытый жуткого вида татуировками, ввалившийся тонкий нос, тонкая, едва заметная полоска безгубого рта. Кожа бледная, словно он месяцами не выходил из склепа. Одет в простой черный балахон, стелющийся по полу.

Ну и кто здесь у нас за Хозяина?

> «Аарам Бледный (НИП), некромант, уровень???»

— прочитал я информацию о персонаже.

Значит, «непись» — так на игровом слэнге называли управляемых искусственным интеллектом персонажей, которые должны были создавать видимость живого мира и разнообразить жизнь игроков выдавая задания или участвуя в них. Он же бот, он же не игровой персонаж, он же — NPC на буржуинском могучем.

— Да, о великий и ужасный Хозяин! — зачастили гоблины,

перебивая друг-друга, — Наша его убивать, потом опять убивать и снова убивать. А он опять живой. Совсем странный живой мертвяк.

— Бессмертный? — уже ко мне обратился некромант.

В ответ я смог лишь кивнуть.

— С бессмертными я еще не работал, — маг Смерти задумчиво почесал подбородок, — гоблины притащили с Серых островов много разного материала. В основном, конечно, дрянь. И тебя, — и снова я окунулся в бездонный черный омут его гипнотического взгляда.

— Впрочем, для придуманного мной Ритуала не имеет значения, смертный ты, или бессмертный. И тебе не удастся покинуть Круг, пока я этого не позволю, — наконец, пришел к какому-то решению Аарам Бледный, — Гварл, убей его!

Я попытался дернуться, рвануться, закричать — но взгляд некроманта был надежнее самых крепких пут. А секунду спустя в моем сердце поселилось обжигающее пламя, не несущее боли…

> «Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Уже в пятьсот-не-помню-какой раз увидел я системное сообщение. А вот следующее меня удивило, испугало, шокировало и обрадовало одновременно:

> «Внимание! Вы принимаете участие в ритуале зомбификации.
>
> Вы можете подчиниться или сопротивляться ритуалу. В случае успешного завершения ритуала, у вас изменится раса, характеристики, имя и уникальный игровой Ай-Ди.»
>
> Сопротивляться / Подчиниться?

Смена имени! Прощай, Объект 347! И, что самое важное — смена Ай-Ди (ID)! Считается, что уникальный номер персонажа, присваиваемый ему при регистрации, изменить невозможно. Ты можешь изменить расу, внешность, сменить имя и перебраться на другой конец Фанмира, сменить десятки вирт-капсул — но твой номер всегда тебя выдаст. Разумеется, лишь тому, кто имеет доступ к базе номеров — то есть администрации.

И вот теперь этот заскриптованный некромант неизвестного уровня хочет вот так запросто сменить его, одним махом выведя меня из-под возможного наблюдения! Конечно да, я хочу стать вонючим зомби и служить тебе вечно, о мой бледнолицый спаситель!

Ну, с вечной службой я погорячился, но ритуалу, разумеется, подчинился.

Яркая вспышка.

Тело мое охватывает жаркое пламя.

Потом — волна ледяного холода.

И — Перерождение.

Я открыл глаза. Тело мое лежало в вычерченном кровью круге, прямо в центре семиконечной звезды. Грудь моя была исписана мистическими символами — тоже кровавыми. И, судя по разрезам на запястьях, чернила для своей колдовской каллиграфии некромант выкачивал из меня.

— Встань, раб, — раздался спокойный голос колдуна. Его тон был даже не приказным.

«Ага, щас! Разбежался…»

Но, вопреки твердому решению игнорировать приказы, мое тело само поднялось и вытянулось, словно по команде «смирно».

— Как тебя зовут, раб?

— Ы-ы-ы. Отозвался я, указывая на свой рот.

Тонкие сильные пальцы бесцеремонно оттянули мне нижнюю челюсть. Разумеется, у меня и мысли не возникло о том, чтобы укусить новоявленного Хозяина.

— Язык вырван. Я думал, что у бессмертных все отрастает при возрождении. Ладно, тогда я буду называть тебя Бесом. Сокращенно от «бессмертный», — некромант усмехнулся, явно довольный собственной шуткой.

> «Внимание! Вы сменили игровое имя с „Объект 347“ на „Бес“!»

Мда. Теперь я зомби по имени «Бес», принадлежащий некроманту-НИПу со странным чувством юмора. И, похоже, приказам которого я не могу сопротивляться.

— Посмотрим, что ты из себя представляешь, — Ааарам Бледний пристально уставился на меня, считывая мои игровые характеристики, — Так-так. Сила… Выносливость… Интеллект… Навыки… Ага, и в довершение ко всему — вырванный язык. Мусор. Бесполезный мертвый мусор, — некромант огорченно вздохнул, — да ты даже затраченных мною на ритуал расходных материалов не окупишь… От этих двух идиотов, — колдун кивнул в сторону притихших гоблинов, — и то больше проку, чем от тебя.

— Хозяин сказать, что мы полезные? — довольно осклабился Гварл.

— Вы притащили этот хлам, вам от него и избавляться, — проигнорировал его слова маг, — только аккуратно, не

намусорите здесь.

Сказал и направился к выходу из комнаты. А гоблины, выхватив кривые кинжалы, направились ко мне…

Глава 5
Смена владельца

Гоблины шагнули ко мне, а я отступил назад. Точнее, попытался это сделать. Спина словно уткнулась в невидимую стену, стоявшую как раз по периметру круга, очерченного моей кровью. Контур круга вспыхнул зловещим красным светом.

«И тебе не удастся покинуть Круг, пока я этого не позволю», — вспомнились мне слова некроманта.

Ближайший ко мне гоблин ухмыльнуся и легонько ткнул в мою сторону кинжалом, чтобы припугнуть. Я попытался уклониться, но тут вмешались мои расчудесные 1 Ловкости: тело двинулось совсем не туда, куда мне хотелось, и я получил свое первое ранение:

> Вы получили урон 4 единицы (колющее)
> На вас наложен эффект «Кровотечение», 1 единица урона в секунду на 10 секунд.
> Иммунитет!
> Эффект «Кровотечение» развеян!
> Здоровье: 6/10 (вы серьезно ранены)

Посыпались системные сообщения, а бок горел, словно кто-то старательно натер его перцем. Полоска жизни мигнула и уменьшилась более чем на половину, окрасившись в предупреждающий желтый цвет.

Снова умирать не хотелось, даром, что бессмертный. Разумеется, я снова возрожусь — на этом самом месте. И поймет колдун, что в его руках находится идеальный подопытный. Этакий неразменный зомби, способный выдержать и пережить любые, даже самые жуткие эксперименты!

И поэтому я сделал единственное, что мог в данной ситуации: закопался!

Тут нужно пояснить. Дело в том, что я худо-бедно наиграл уже в Фанмире около трех десятков часов, выполнил несколько квестов и даже получил пару уровней. Так что не был «полным нубом», а потому совершенно рефлекторно применил первое попавшееся умение. Дело в том, что в игре все умения, начиная от приемов и заканчивая заклинаниями, хранились в специальном окне интерфейса: Книге Знаний. В виде формул алхимических рецептов, картинок с боевыми приемами, текстом магических заклинаний — бери, да читай.

Но в бою залезать в эту книгу — пусть и виртуально — было все же неудобно и на это тратились драгоценные секунды времени. А потому разработчики разрешили игрокам «запоминать» несколько умений для быстрого использования, без необходимости искать их в книге. Пока таких умений было мало — они запоминались автоматически, ну а потом нужно было уже выбирать их самостоятельно из книги, что выучить, а что оставить в Книге. Набор изученных умений среди игроков назывался «боевым сетом». От правильно выбранного «боевого сета» нередко зависит сам исход битвы, поэтому самые продвинутые игроки подходили к его составлению весьма тщательно, изучая множество гайдов и готовясь к каждому сражению индивидуально.

Впрочем, до этого я так и не дорос. Но кое-какие рефлексы от предыдущих игр все же остались, так что я просто использовал доступное мне умение из «сета».

Да-да. Как оказалось, благодаря трансформации в зомби у меня как раз появилось одно умение. Весьма странное, но в данной ситуации — оно оказалось спасительным.

> Вы успешно применили умение «Закопаться», уклоняясь от сражения!
>
> Получено +29 % опыта владения умением «Закопаться»: уровень 1 (29 %).

Вокруг стало темно. Наверное, это потому что я инстинктивно глаза закрыл почувствовав, как под ногами расступается земля, и я падаю в пустоту. А изучив появившееся сообщение, я и вовсе передумал их открывать.

— Эй, Хозяина! — раздался сверху испуганный голос гоблина. Звучал он глухо, словно ел из-под земли. Впрочем, так оно и было, только с точностью до наоборот — под землей был я. — Странный мертвяк опять пропал!

— То есть ты, отрыжке Безликого, опять ухитрился упустить зомби? Ну если ко мне снова придут жаловаться горожане или, не приведи Тьма, стража — отдам вас обоих им на растерзание!

Судя по недовольному тону некроманта, его отвлекли от чего-то важного. Надо мною глухо хлопнула дверь и раздались едва слышные шаги мягких сандалий по земляному полу.

— Ну, рассказывайте.

— Моя нож хватать. И Гварл тоже нож хватать и в мертвяк тыкать. А потом мертвяк пропасть.

— Куда он мог пропасть, если Круг запечатан? Даже бессмертному не вырваться из него, тем более такому никчемному.

— Наша не такой умный и великий, как Хозяина, — виновато засопел гоблин, — Вот тут он стоять, а потом как сквозь земля провалиться!

— Сквозь землю, говоришь? — тихо и почти ласково переспросил некромант, но от этой «ласковости» даже у меня зубы заныли.

Наверху раздался шлепок, отчаянный визг гоблина и… раскатистый смех колдуна! Хохотал он со странными всхлипами, временами почти задыхаясь и даже присвистывая — словно уже и забыл, как нужно смеяться, и теперь пытался вспомнить.

— Эй, раб, ты там? — некромант топнул ногой где-то надо мною, — можешь не отвечать, я знаю, что ты там. Мой промах — как-то упустил я из виду, что зомби обладают умением закапываться в землю. Кстати ты первый, кто проделал это фокус — а я, между прочим, не одну сотню мертвяков здесь поднял, в этом самом круге.

— Моя же говорил, что мертвяк сквозь земля провалился, — жалобно проскулил гоблин.

— Ну что, Бес — вылезаешь по-хорошему, или по-плохому?

Разумеется, по-хорошему! Я быстро глянул список доступных умений. Умение «Закопаться» пропало, зато появилось другое — «Выкопаться», им-то я и воспользовался, представ пред темными очами своего повелителя, опустив голов в пол и выставив вперед открытые ладони. Прямо таки «Мистер покорность 20XX»!

— Тебе удалось совершить две невозможные вещи, раб: рассмешить меня и отыскать крохотное несовершенство в моей ритуальной схеме, — заявил колдун, — За это я подарю тебе шанс когда-нибудь удивить меня снова, — он повернулся к гоблину, — подай мне список заказов.

Лопоухий коротышка выскочил из комнаты, а когда вернулся, то сжимал в кулаке кусок исписанного пергамента. Присмотревшись, я отметил, что почерк у некроманта был очень аккуратный: буква к букве, все завитки одинаковых размеров, а линии равной толщины — ни единой помарки или кляксы. Впрочем, прочесть я ничего все равно не смог.

Аарам Бледный нетерпеливо щелкнул пальцами, и свиток, вырвавшись из рук гоблина, по воздуху перелетел в подставленную ладонь некроманта. Тот уткнулся в него едва ли не носом и глаза его побежали по строчкам, что-то выискивая.

— Вот! То, что нужно, — он повернулся ко мне, — Уже второй месяц у меня висит заказ на недорого, исполнительного и инициативного зомби. Сдается мне, что это как раз про тебя, раб. Обычные зомби воображением не сильно-то отличаются, а вот ты… Ты смог удивить меня. Дважды. Поэтому прими от меня этот

подарок…

С этими словами маг вытащил откуда-то из складок своего балахона ошейник и неуловимым движением — я даже не успел отдернуться — нацепил его мне на шею. Пробормотал какое-то заклинание и довольно осклабился:

— С этого момента ты являешься собственностью могильщика Карла, смотрителя Западного погоста. Ты будешь выполнять любые его распоряжения, пока на тебе висит Ошейник Подчинения, и только ему решать, что с тобой делать. Гварл!

— А моя уже вся тута, о великий Хозяин! — услужливо подскочил гоблин, до этого смирно сидящий где-то в углу.

— Вы с братом отведете этого мертвяка на Западный погост. Присмотрите, чтобы по пути с ним ничего не случилось. Передадите на руки лично Карлу-могильщику.

— Будет сделано!

— А теперь ты, раб. Пойдешь вместе с гоблинами, не задерживаясь в пути, никуда не сворачивая, никого не провоцируя. И не вздумай снова выкинуть этот трюк с закапыванием. И не отходи даже на шаг от гоблинов — это в твоих же интересах. Скажешь Карлу… Тьфу-ты, ты же разговаривать не можешь…

Он на миг задумался, потом вытащил из рукава чистый лист пергамента. Откуда в его руках появилось гусиное перо — я не успел заметить. Аарам что-то написал на листке крупными буквами, а потом поманил к себе пальцем гоблина. Быстрым движением выхватил у того из ножен кинжал и вонзил его мне в грудь, прикалывая свою записку прямо к телу.

Вы получили урон 4 единицы (колющее)
Здоровье: 2/10 (состояние критическое!)

— И прикройте его чем-нибудь. А то всех горожан распугает своим видом, — отдал колдун приказ гоблинам и щелкнул пальцами. Едва заметное свечение вычерченного моей кровью Круга пропало. Но у меня и в мыслях не было попытаться сбежать или как-то еще противиться воле некроманта: этот «непись» мне явно не по зубам, оставалось надеяться, что новый хозяин окажется попроще.

— Раб. Твоя ходить за Мург, — выкатив свою впалую грудь колесом, важно заявил гоблин, — Моя даст тебе хороший одежда!

Вы получили задание: «Новый хозяин»!

Вы получили квестовый предмет: «Записка Аарама Бледного»!

Цель задания: следуя за гоблинами, вы должны

добраться до Западного погоста и найти там своего нового хозяина — Карла-могильщика.

Промежуточная награда: Холщовые Штаны, Холщовая рубаха.

Награда: +30 Опыта

Штраф за невыполнение: развоплощение.

Ого! Прочитав сообщение, я покорился судьбе и безмолвно проследовал за коротышками. Дверь из ритуальной комнаты вывела нас в крохотную каморку, заваленную какими-то тряпками, сушеными травами, досками и прочим мусором. А может и не мусором — пыли здесь не было, да и какая-никакая система проходов между грудами этого хлама имелась. Следующая дверь вывела нас в длинный коридор, едва-едва освещаемый тусклыми факелами. Ни единого окна я не заметил.

— Давай-давай. Твоя топать живо, раб, по сторонам не глядеть, — толкнул меня в спину Гварл, напиравший сзади.

Я послушно ускорился и уставился прямо перед собой. Не хватало еще, чтобы я при моей Ловкости и Удаче от его тычка напоролся на что-нибудь и окончательно себя не добил торчащим в груди кинжалом.

Наконец, спустя пару поворотов, мы вы шли в просторную комнату, где кроме вешалки с грязно одеждой, пару узких лавок и стола у стены — больше ничего и не было. Один из гоблинов сорвал с вешалки холщовые штаны и рубаху, и швырнул мне.

— Одевайся, жалкий раб, — приказал он, раздуваясь от собственной важности.

Штаны я кое-как напялил на себя — тело немного одеревенело после трансформации, и с координацией были некоторые проблемы. А вот рубаху я просто набросил на спину, словно плащ, и завязал рукава узлом на шее — не хватало еще кинжал зацепить, пытаясь ее натянуть. Вещи были самые обычные, ни бонусов, ни особых свойства. Тряпки, одним словом.

Убедившись, что я прикрыл наготу, гоблин распахнул дверь и приказал:

— Твоя дверь выходить пять шагов. Потом стоять и глаза закрывать.

Я подчинился. За дверью оказался небольшой дворик, окруженный кустами, словно зеленым забором. Аккуратно вымощенная камнем тропинка уводила куда-то в густую зеленую тень. Как ни старался, рассмотреть там что-то я не смог. За спиною хлопнула дверь, и на глазах у меня очутилась черная повязка. Предусмотрительно, ничего не скажешь.

Ухватив меня за руки, слуги некроманта потащили меня

вперед, прямо по тропинке.

Спустя двадцать шагов я услышал впереди металлический скрежет и слегка сбавил темп, но тут же снова зашагал шире, получив легкий тычок в спину. Судя по звукам, мы оказались на городской улице: голоса и дыхание людей, цокот лошадиных копыт и множество других звуков, наполнявших мое сердце радостью: наконец-то я оказался среди людей. Пусть это в большинстве своем обычные боты, но где-то среди них есть и такие же как я, игроки!

Я размеренно шагал туда, куда тащили меня гоблины. Осторожно ставил ногу, чтобы не угодить в ямку или не наткнуться на камень. Однако, нужно отдать зеленым коротышкам должное, дорогу они выбирали достаточно ровную и широкую. Признаться, я на их месте не удержался бы и подстроил какую-нибудь пакость, заведя послушного зомби в лужу или в овраг, а то и вовсе — в торговые ряды.

— Эй, смотри, Марла, никак, опять эти гоблинусы мертвяка от мастера Ааарам куда-то тащут? — раздался где-то справа пронзительный, по-бабьи противный голос.

— Ох вы окаянные, а ну ведите его тудыть, нечего своих мертвяков добрым людям показывать да детей малых пужать! А ну как от его взгляда поганого у меня все молоко покиснет? — отозвалась какая-то женщина с другой стороны.

— И то верно, — прозвучал прямо перед нами раскатистый басок, и гоблины встали, вынуждая и меня замереть на месте, — давайте-ка вы тащите его через Кривой переулок, нечего честных людей смущать.

— Наша слушаться, господина начальник, — подобострастно пролепетал кто-то из гоблинов, и они снова потащили меня, только уже в другую сторону.

Позади раздался пронзительный свист, улюлюканье, и что то тяжелое угодило мне прямо в затылок:

Вы получили урон 1 единицу (дробящее)
Здоровье: 1/10 (вы при смерти!)

— Попал, попал! — раздался сзади детский крик и довольный смех, — Прямо в маковку!

Рядом с ухом просвистел еще один снаряд, брошенный уже не так точно.

— Ай! — раздался впереди вскрик, — Проклятый человеческий детеныш! Ничего, Гварл твой запах запомнить. Будет теперь искать твоя каждый вечер и накласть большой вонючий куча под твой дверь!

Шум улицы постепенно отдалился, и кроме шума ветра в

листве и наших шагов, я больше ничего не слышал. А потому решил потратить немного времени и посмотреть, чем же мне аукнулась смена расы, кроме умения закапываться в землю от страха, подобно ну ооочень испуганному страусу.

Итак, сперва общая информация:

Раса: нежить (подвид: зомби, исходный материал — человек)
Имя: Бес
Тип аккаунта: ограниченный (ЗК ver.4.1)
Возраст: 20 лет
Уровень: 1 (Опыт: 0 из 100)
Класс: странник (не определен)

Потом я заглянул в **Параметры**. Здесь никаких изменений: все те же отчаянные единицы и перекаченное **Восприятие**.

Таланты. Знание языка жестов 1-ого уровня — тоже ничего нового.

А вот дальше уже было интересно. У меня появился новый пункт «**Особенности**», куда и перекочевал мой «Откушенный язык» из пропавшего раздела Травм.

Особенности:
1) Нежить (расовое). Вы принадлежите к так называемым «живым мертвецам». Ваше тело мертво и живет за счет полученного во время особого ритуала магического эквивалента жизненной силы, что накладывает на вас ряд ограничений и наделяет особыми возможностями и умениями! (см. расовые умения)
Штрафы:
— Уязвимость к огню: +25 %
— Уязвимость к магии Света: +100 %
— На свету не восстанавливается здоровье
— Не действуют обычные методы исцеления (зелья, заклинания)
— Не чувствуете запахов
Бонусы:
— Устойчивость к магии Тьмы: +25 %
— Устойчивость к магии Жизни: +25 %
— Устойчивость к Яду: +100 % (иммунитет)
— Не чувствуете запахов

Ну конечно, куда же без столь любимого разработчиками «штрафного» бонуса!

2) Некроболизм (расовое). Вы принадлежите к тем типам нежити, которые обладают внутренними органами и поддерживающими вашу «жизнь» биологическими процессами, протекающими внутри организма.

Бонусы:

— Иммунитет к кровотечениям

— Кровь является ядом для живых существ и вамиров (урон пропорционален уровню).

— Потребности в кислороде снижены в 5 раз.

— Ускоренное восстановление здоровья, энергии и маны в проклятых местах.

Ну надо же! И ни одного штрафа! Наверное, в тот день, когда создавалась эта особенность, гейм-дизайнер женился. Или наоборот — от него наконец-то ушла жена. Ну и, наконец, превратившаяся в особенность бывшая травма:

3) **Вырван язык (приобретенное, постоянное)**

«У вашего исходного материала была приобретенная травма — откушен язык»

Штрафы:

— Вы не можете разговаривать (голосовой чат недоступен)

— Вы не можете использовать заклинания.

— Любые зелья действуют на вас с силой 50 %.

— Нет ощущения вкуса.

Бонусы:

— Вы знаете язык жестов.

— Любые зелья действуют на вас с силой 50 %.

— Нет ощущения вкуса.

А вот изучить свое первое умение я так и не успел: из состояния самосозерцания меня вывел незнакомый мужской голос:

— Ну наконец-то! А то я уже два месяца без помощника, все сам да сам…

— Хозяин прислать твоя этот хороший живой мертвяк. Сильный, как бык. Ловкий, как скунс. Хитрый, как скунс. Выносливый, как бык, — начал перечислять мои несомненные достоинства Гварл, одновременно снимая повязку с моего лица.

Итак, мой новый хозяин. Мужчина лет 45–50, лицо сморщенное, землистое, с пышными усами цвета соломы. Одет в простую рубаху, кожаные штаны, испачканные землей, и высокие — до колен — сапоги. Распухший — скорее от насморка, чем от злоупотребления спиртным — нос, пронзительный взгляд серых

глаз. В руках он сжимал лопату и, судя по мозолям на ладонях и отполированной до блеска рукоятке лопаты, это и был его основной рабочий инструмент.

Я огляделся по сторонам. Позади тропинка пересекала поросший высокой травой пустырь, а передо мною раскинулось аж до самого горизонта кладбище: Западный погост. Как и положено, его окружала высокая ограда с острыми пиками-наконечниками по всему периметру, да святыми крестами, вплетенными в узор.

«Бррр», — при одном только взгляде на этот символ меня передернуло.

— Да уж, вижу я, насколько ваш мертвяк и силен, и умен. Впрочем, чего же я хотел за свои деньги? Сам же просил, что попроще да подешевле, — вздохнул могильщик, — Эй ты, тебя как зовут? — обратился он ко мне.

— Ы-ы-ы, — отозвался я, указывая на пришпиленную кинжалом к груди записку.

— Ну-ка, посмотрим, что у нас здесь…

Карл вытащил из меня гоблинский ножик и снял записку:

— Я твой раб. Меня зовут Бес. У меня нет языка. Я очень хитрый — не спускай с меня глаз, — медленно, по слогам начал читать он, — Приписка: «Ключ от Ошейника Подчинения используй тот, что остался от твоего прошлого раба». Ха! Старый некромант по-прежнему любит подшутить.

— А-а-а, — согласно кивнул я.

— Ага. Значит, ты только говорить не можешь, но все понимаешь? — догадался мужчина.

Я утвердительно кивнул и показал на широко открытый рот, демонстрируя обрубок языка.

— Ну что же, Бес, будем знакомы. Меня зовут Карл и я — твой новый хозяин…

—

Глава 6
Новый дом

Братья-гоблины ушли, едва заполучив назад свой кинжал: по их часто бросаемым в сторону кладбища взглядам я понял, что они чувствуют здесь себя неуютно, и хотят поскорее убраться. Судя по всему, плату за меня некромант получил авансом еще во время оформления заказа — по крайней мере, никаких денег слугам колдуна могильщик не передавал.

Впрочем, все это меня не так волновало, как появившееся сообщение:

Выполнено задание «Новый Хозяин»!
Получена награда: +30 Опыта
Всего опыта: 30 из 100

А вот и мое первое выполненное задание! По предыдущему опыту игры я знал, что выполнение заданий наряду с убийством монстров — это едва ли не единственный способ прокачки. Конечно, за счет экипировки и развития навыков можно было существенно поднять свои параметры даже не повышая уровни, но почти вся экипировка и умения имели ограничение по уровню. Да и очки развития персонажа, выдаваемые с уровнем, лишними не были.

Между прочим, с моими боевыми характеристиками и коммуникабельностью прокачка обещала стать весьма нетривиальным делом. Разумеется, для людей с ограниченными возможностями или временно отключенным игровым чатом была предусмотрена возможность получать задания через общий интерфейс взаимодействия с «неписями», но большая часть заданий в Фанмире была скрыта — нужно было добиться расположения конкретного НИПа (ага, выполняя его поручения), выполнить какие-нибудь особые условия или просто «раскрутить» бота на выдачу задания, грамотно построив диалог. Голосовой, разумеется.

— Ну что, работничек. Давай-ка мы тебя где-нибудь пристроим, — с усмешкой обратился ко мне Карл и указал на кладбище. С учетом моего состояния — жест получился весьма зловещим, — Но сперва тебе нужно подлечиться, вон, еле на ногах стоишь.

— Ы-ы-ы, — развел я руками.

— Значит так. Как я понимаю, ты у нас новообращенный, а

значит, мой богатый опыт общения с подобными тебе пригодится. Так что давай пройдем ускоренный курс молодого мертвеца. Слушай меня внимательно, дважды повторять не стану.

Я утвердительно кивнул и изобразил чуткого слушателя.

— Урок первый: городское кладбище. Для таких как ты, вопреки любым ожиданиям, это весьма неприятное место. Получше, чем застенки Святой Инквизиции, конечно, но все же… «Дабы избежать излишнего убегания, расползания и размножения живых мертвяков, нежитью именуемых, по нашему славному граду Риверу, повелеваю все земли кладбищенские освятить ритуально и должным образом оградить»… Указ градоначальника Родослава от 13 апреля 312 года — аккурат после эпидемии Некроза. Смекаешь?

Я смек и еще как — шагов пять пятился, стараясь подальше оказаться от святой земли, на котором раскинулся Западный Погост. +100 % уязвимости магии Света — это вам не шутки, с моими-то остатками здоровья!

— То-то же. Да ты на ограду посмотри вокруг кладбища, да каждой могилки. Думаешь, ети пики да наконечники острые от детворы да ворья упокойников стерегут? Ха! То защита не мертвых от живых, а живых — от мертвых, коли тем вздумается на свет белый выбраться из уютных могил.

— А-а-а? — вопросительно промычал я.

— Ничего, оно тебя жечь, конечно, будет, но не смертельно. А уж кусочек проклятого места я специально для тебя организую, не волнуйся. Теперь урок второй. Обычными средствами тебе не исцелиться, нужно искать другие способы, рассчитанные именно на таких, как ты. Но если есть время, то ты можешь залечить любые раны, закопавшись в землю. Пары часов тебе хватит?

> **Внимание! Вам предлагают задание «Исцеление мертвеца».**
>
> **Принять задание?**
>
> **Да / Нет**
>
> **Цель задания**: закопавшись в землю, за два часа часа полностью восстановить здоровье.
>
> **Награда:** +30 Опыта
>
> **Штраф за невыполнение:** нет

Соглашаюсь, да и особого выбора у меня нет: теперь Карл мой хозяин и в обозримом будущем — единственный квестодатель. Да и мужик, вроде, неплохой — даже взялся меня обучать премудростям загробной жизни. Или в моем случе правильно говорить «внегробовой нежизни»?

Могильщик с легкостью вскинул на плечо лопату и

отправился к невзрачному домику, что стоял посреди кладбища, теряясь среди пестрящего разнообразия склепов и надгробных плит. Я же снова использовал умение «Закопаться», погрузившись в землю и получив немного опыта к владению этим умением. Имеющиеся в моем распоряжении два часа я решил потратить на дальнейшее изучение своих новообретенных возможностей.

> **Умение «Закопаться»** (расовое).
> **Уровень: 1 (54 %)**
> **Описание:** Низшая нежить (зомби, скелеты, упыри, гули и т. д.), тело которой является единственным и окончательным хранилищем некротической энергии, дарующей ей жизнь, способна погружаться в землю на небольшую глубину, чтобы укрыться от палящего солнца и восстановить свои силы.
> **Требования**: Не расходует ману и энергию.
> **Время использования / перезарядки**: 1 сек. / 1 час.
> **Восстановление**:
> +1 ед. Здоровья раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).
> +1 ед. Энергии раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).
> +1 ед. Маны раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

А что, неплохо! При моих более чем скромных показателях, я практически полностью восстанавливался за каких-то полтора часа. И это на первом уровне владения и лежа в обычной земле. Не говоря уже о тактическом потенциале этого умения, ведь я не просто был скрыт от взора потенциального противника, но и оставался при этом в полном сознании, осознавая себя и все происходящее вокруг!

Потом я занялся настройками интерфейса «под себя»: включил отображение активных умений своего «боевого сета», а также имен и полосок здоровья своего и всех, кто находился в поле зрения, до привычных масштабов отрегулировал изображение на радаре. Отключил пару назойливых системных уведомлений, не несущих никакой смысловой нагрузки. Немного подумав, включил расширенное отображение боевой информации: хотелось наглядно и в цифрах видеть, в какие приятности и неприятности мне выливаются расовые сопротивляемости и уязвимости. Здоровья у меня на два с половиной чиха, так что каждая лишняя единица входящего или поглощенного урона была на счету.

Ползая по менюшкам и окошкам настроек я и не заметил, как

вышло время, отведенное на задание. Здоровье было полностью восстановлено, а потому я снова использовал умение «Закопаться» в его инвертированной версии.

Получено +26 % опыта владения умением «Закопаться»: уровень 1 (80 %).
Выполнено задание «Исцеление мертвеца»!
Получена награда: +30 Опыта
Всего опыта: 60 из 100

А вот и ништяки посыпались. Я прикинул в уме: за каждое использование умения я получал примерно 24–29 % опыта во владении им. А значит, еще один акт самозахоронения, и я получу второй уровень умения. Чтобы не забыть об этом, я включил таймер на 1 час с напоминанием: «Закопаться!».

Дожидаясь Карла, уже идущего ко мне со стороны домика, я быстро открыл карту мира и увеличил масштаб до размеров города Ривера. Открыт был лишь фрагмент, на котором было изображено кладбище. Жилище же некроманта оказалось спрятано под чернильной пустотой не открытых областей, как и весь наш с гоблинами путь до погоста, который я проделал с повязкой на глазах.

— Вижу, что ты готов, — подошел ко мне Карл, — Идем. Будет немного жечь, но со временем ты привыкнешь и приноровишься. Главное — не забывай вовремя восстанавливаться.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!
Здоровье: 9/10

Это я переступил порог кладбища. Терпимо, хотя, тут все зависит от того, как часто по мне будет влетать. Если каждый шаг, то далеко мне не уйти. Впрочем, иного выбора и не было — пришлось довериться Карлу. Ну, ничего, скоро я второй уровень получу и подтяну параметры — станет намного проще…

— Тебе нужно поскорее наращивать силу и выносливость: для работы здесь это важно, — словно прочитал мои мысли могильщик, — а теперь давай я покажу тебе твое жилище.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!
Здоровье: 8/10

Снова обожгло меня святое место. Итак, судя по всему, урон проходил раз в 10 минут. Неприятно! Практически каждый час придется закапываться — час работы, час зализывания ран. А мой

хозяин уже перешагнул порог каменного, основательно истерзанного временем склепа. В отличие от всех остальных, этот отличался запущенностью: вокруг него колосились и извивались сорняки, норовя то ухватить за ноги, то хлестнуть колючей ветко, стены были пошарпаны, а часть крыши и вовсе обвалилась внутрь.

Тем не менее, едва переступив порог я почувствовал себя словно дома. Плечи сами-собой распрямились, походка стала тверже, а рука непроизвольно легла на холодную стену дома, поглаживая ее. Дом! Вот что это было за ощущение.

— Теперь ты будешь жить здесь. Самая настоящая проклятая земля, так что здесь ты будешь в безопасности. Здесь жили мои предыдущие помощники. Тоже нежить, разумеется.

— Ы-ы-ы, — я благодарно потряс его могучую пятерню.

— Урок номер три. Если нам, людям, дома и стены помогают, то для тебя таким домом является родная могила или склеп. Поставь гроб посимпатичнее, укрась здесь все на свой вкус…

Внимание! Вам предлагают задание «Вот моя могила, вот мой гроб родной».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: обосноваться в склепе на проклятой земле.

Награда: +30 Опыта

Штраф за невыполнение: нет

Конечно да! Знать бы еще, как это сделать. Могильщик вышел, оставив меня одного.

Я осмотрелся. Вымести мусор, прополоть сорняки… Хотя нет, они-то как раз были здесь к месту, просто нужно было их правильно пересадить. Вон там поставлю гроб. Или лучше закопать его в землю? Все равно именно там я буду проводить большую часть времени, залечивая раны, полученные на святой земле.

Около часа ушло на приведение своего нового жилища в более-менее приличный вид. На проклятой земле я не получал урона, поэтому мог не торопиться. В голове моей даже начали зарождаться мысли по перепланировке и кое-какие наметки по дизайну, словно у парочки молодоженов, получивших на свадьбу ключ от собственной квартиры.

Осталось лишь убрать обломки крыши, но тут меня ждало разочарование:

Вы не можете поднять этот предмет!

Вес предмета: 14 кг, допустимый вес: 5 кг (Сила 1) или 10к в рывке.

Всего-то пять килограмм! А я чуть не надорвался, пытаясь выворотить эту глыбу, пропустив системное сообщение о перегрузке. Забравшись в инструментарий для разработки модификаций и написал простенький скрипт. Теперь, когда я касался предмета, скрипт считывал свойства и показывал мне его вес, и не нужно было ничего поднимать. Нечего бесцельное руки обдирать о всякие тяжести неподъемные. А что до камней — придется просить Карла. Да и гроб, скорее всего, тоже через него нужно будет заказывать. Интересно, а по чем нынче в виртуальных мирах виртуальные гробы? И полагается ли жалование мертвым рабам, типа меня?

Выполнено задание «Вот моя могила, вот мой гроб родной»!
Получена награда: +30 Опыта
Всего опыта: 90 из 100

Ну же, совсем чуть-чуть осталось до уровня! Но на это ворох «ништяков» не закончился:

Внимание! Вы получили землю во временное пользование.
Хотите установить здесь точку возрождения?
Да / Нет

Разумеется, да. Теперь, даже если я помру среди могил, пропустив очередной урон от Света, то возрожусь родном склепе, в уюте и безопасности. Рано или поздно, от обломков гроба мне бы пришлось избавиться. Тем более, что это какой-никакой — но след, ведущий ко мне. Надо бы их сжечь.

Снаружи раздались шаги Карла. Как нельзя кстати, заодно и решим проблему с камнями! Вот только огромная фигура, появившаяся в проходе, принадлежала не могильщику, как и по-детски высокий голос:

— Сдохни, мерзкая тварь! — рявкнул незнакомец.

Вы получили 7 единиц урона (рубящий)!
Здоровье: 1/10 (вы при смерти!)

И тут же сработал заряженный мною таймер, выводя сообщение:

«Закопаться!»

На полном автомате я применил соответствующее умение, погружаясь в земляной пол склепа. Сверху раздался целый веер проклятий, а потом что-то вонзилось в землю прямо надо мной…

Глава 7
Первый левелап! [2]

Прохладная земля ласково сомкнула свои объятья, даруя защиту и первое повышение соответствующего умения:

> Получено +27 % опыта владения умением «Закопаться»: уровень 1? 2 (7 %).

Теперь описание бонусов выглядело так:

> **Время использования / перезарядки**: 1 сек. / 1 час.
> **Восстановление**:
> +2 ед. Здоровья раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).
> +2 ед. Энергии раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).
> +2 ед. Маны раз в 10 минут (раз в 5 минут на проклятой земле).

И эффект от полученного уровня не замедлил себя ждать, порадовав сообщением:

> Здоровье: +3 восстановлено (4/10).

Вот даже как! Похоже, лишняя единичка восстановилась за счет «родных стен». Еще десять минут и я буду, как огурчик: такой же зеленый и сморщенный, но совершенно здоровый зомби. Разумеется, если у меня есть эти десять минут.

Неудавшийся убийца старательно ковырял пол склепа мечом, пытаясь до меня добраться. Его усердное сопение сперва сменилось кряхтением, а потом и вовсе стонами: археолог из него был никудышный.

— Это еще что здесь такое творится? — раздался возмущенный голос Карла.

Признаться честно, уровень нападавшего я рассмотреть не успел. И, кстати, совершенно забыл изучить подробнее своего работодателя. Реализм происходящего и уровень вживания в игру был порою настолько глубок, что я переставал относиться к тем же НИП-ам, как к компьютерным персонажам. Ведь это, по сути, просто анимированная модель, подчиняющаяся набору скриптов, не более. Набор цифр.

Но с другой стороны, я лежу под землей, с рассеченным

пополам плечом и слушаю перебранку наверху, пока целебные силы проклятой земли заживляют мои раны. Чем не жизнь?

— Убирайся прочь с моей земли, юнец!

— Сидел бы ты смирно, дядька, и не тряс своей лопатой, — отозвался непрошеный гость.

— Ты мне еще угрожаешь? Да я этой лопатой тебя здесь и прибью, и прикопаю!

— А ты не видишь, кто я? Перерожусь и вернусь уже не один, а с друзьями.

— Ничего, и для них могилки свободные отыщутся. Если они такие же неудачники, как и ты, то как раз к ужину управлюсь. Двенадцатый уровень, а до сих пор базовым классом бегаешь. Толку от твоего бессмертия, ежели ты меч мечом в ножны только с третьего раза попадаешь?

— Ах ты! — не сдержался визитер.

Наверху раздался лязг железа, потом кто-то шумно выдохнул и осел на землю.

— Дядька, только не убивай, пожалуйста! Я же и так уже почти все вещи растерял, пока этот квест долбанный делал! — заныл вдруг игрок.

— И что же за лиходей велел тебе моего работника прикончить, да еще и в самый разгар рабочего дня? Или ты по мою душу явился?

А ничего так у меня хозяин! Бойкий… Одной лопатой уложил воина двенадцатого уровня.

— Так это в храме… Наставник паладинов хочет, чтобы я мертвяка прикончил, иначе не посвятит меня в рыцари Света.

— Ну так и шел бы себе на Северный погост. Там все будущие паладины посвящение проходят. А у меня кладбище культурное, к городской магистратуре приписанное и по всем законам оформленное. Откуда тут мертвякам взяться?

— Был я на северном… Двадцать раз уже перерождался, весь шмот растерял… — всхлипнула эта несуразная заготовка «воена Света».

Интересно, это как он ухитрился не выполнить задание, которое вообще рассчитано на десятый уровень? Насколько кривого персонажа нужно было сделать? Впрочем, кто бы говорил — вспомнил я про свое могучее Восприятие…

— Я на рынок за мечом новым шел, а там этот идет, с гоблинами. Первый уровень, десяток хитов… Ну, я и проследил, куда его ушастые ведут, — продолжал свой рассказ горе-паладин.

А что, хитро. Неужто все статы в Интеллект кинул? Впрочем, судя по тону беседы, управлял этим персонажем едва ли не ребенок. Габаритами воин вышел на приличное количество

Выносливости, скорее всего, по неопытности он просто запутался в карте и попер на нежить высокого уровня.

— А если мы тебе поможем выполнить задание? На что ты готов, чтобы стать паладином? — задал вдруг неожиданный вопрос Карл. Я внутренне напрягся.

— Ну… Денег у меня не осталось почти, я же шмот покупал, взамен потерянного. Могу меч дать этот — все равно мне при посвящении новый дадут, да и маловат он для меня.

Наверху звякнуло.

— Эй, Бес, вылезай, дело есть, — обратился ко мне могильщик, — тебе сколько там до уровня осталось?

И тут же мне прилетело системное сообщение, увидев которое я лишь мысленно присвистнул: ай-да Карл, ай да «набор скриптов»!

> **Внимание! Вам предлагают задание «Неудавшийся паладин».**
>
> **Принять задание?**
>
> **Да / Нет**
>
> **Цель задания**: помочь воину пройти задание на посвящие в паладины, разрешив убить себя.
>
> **Награда:** +100 Опыта, 5 монет, Железный меч.
>
> **Штраф за невыполнение:** нет

Это что же получается? Он на лету сгенерировал задание с участием двух игроков, чтобы и меня по уровню подтянуть, и этому недорослю в ржавом доспехе помочь? Похоже, что мне в хозяева достался не шаблонный «непись», а нечто более сложное. Хорошо ли это для меня? Пока что да, а там будет видно.

Я принял задание и выкопался.

Карл спокойно сидел на одном из булыжников, рядом лежала его лопата. В нескольких шагах стоял воин, настороженно сжимавший меч. Ну-ка, что там у нас?

> «Костик-Сокрушитель (игрок), воин, уровень 12»
> Здоровье: 160/215

Ага, это его Карл так лопатой приложил? Не удивительно, что тот сразу ему в ноги упал. Интересно, а есть ли боевой навык владения лопатой? Я бы не отказался взять пару уроков…

— Ты только это, не шевелись, — предупредил меня Костик, занося меч, — А то я в Восприятие мало очков кинул, каждый второй удар мимо идет.

Я беспомощно посмотрел на Карла. Тот лишь хитро улыбался, думая о чем-то своем. Умирать, конечно, мне не

впервой, да и точка привязки прямо здесь. Но он-то откуда знает, что я бессмертный? Или у зомби на этот счет есть какие-то свои заморочки? Надо будет его расспросить об этом подробнее…

Вы получили 30 единиц урона (рубящий)!

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Вот это да! Приложил, так от души. С другой стороны, воин да еще с мечом — нанося по 30 урона такому же, как он сам, да еще с поправкой на броню… Этак ему не меньше 10 ударов понадобится, чтобы прикончить равного соперника. Как пить дать, накосячил малец что-то в параметрах…

А первый удар, скорее всего, он просто нанес наугад и сослепу, попав с ярко освещенного кладбища в полумрак моего склепа и не сразу сориентировавшись. Иначе выполнил бы задание сразу, одним ударом. Кстати, насчет задания:

Выполнено задание «Неудавшийся паладин»!

Получена награда: +100 Опыта, +5 монет, Железный меч.

Получен 2 уровень!

Опыт: 90/200

Получено 3 очка параметров (авто).

Получено 3 очка навыков.

Получено 3 очка умений.

Доступны новые умения.

Здоровье: +5 (15/15)

Бинго! Жить станет проще, станет веселей! Итак, что у нас тут? Текущий опыт обнулился, и до следующего уровня его нужно будет получить вдвое больше. Впрочем, хвала Карлу, половина этого пути мной уже пройдена. По три очка можно распределить на параметры, на навыки, которых у меня пока нет, и на умения. И на сладкое — 5 единиц здоровья и можно выбрать какие-то умения.

Вы когда-нибудь видели танцующего зомби? Вот и Карл с Костиком — тоже не видели. Нервы будущего паладина сдали, и он, ни слова не говоря, выскочил из склепа, оставив нас с хозяином.

— Смотри, твоя награда, — кивком указал Карл на землю.

Там лежал меч и несколько монет. Я схватил монеты, и те растворились прямо в руках, с тихим звоном зачисляясь на игровой счет. Прежде, чем хвататься за меч, глянул его свойства:

Железный меч (одноручное оружие)
Урон: 3–7
Прочность: 12/20
Вес: 3 кг
Требования: класс воин, уровень 4
Стоимость: 14 монет

Как и ожидалось, меч был мне не по уровню и не по классу. А с учетом загруженности моего инвентаря уже бесполезным «воскрешальным» хламом — кстати, надо бы от него избавиться — так еще и по весу. Ладно, пусть пока здесь полежит. А я сперва разберусь с параметрами. Первым делом нужно поднять силу и выносливость. В моей ситуации это были статы, необходимые для выживания.

Открыв окно персонажа, я так и застыл с отвисшей челюстью. Увиденная картина серьезно выбила меня из колеи:

Раса: нежить (подвид: зомби, исходный материал — человек)
Имя: Бес
Тип аккаунта: ограниченный (ЗК ver.4.1)
Возраст: 20 лет
Уровень: 2 (Опыт: 90 из 200)
Класс: странник (не определен)
Сила: 1
Ловкость: 1
Выносливость: 1
Интеллект: 1
Воля: 1
Восприятие: 24
Удача: 1
Харизма: 1

Дальше я даже смотреть не стал. Мои бесценные и кровные (в прямом смысле слова!) 3 очка параметров уже были распределены. Причем — во все то же злосчастное Восприятие. Только теперь я вспомнил приписку «авто» в системном сообщении. Автоматическое распределение? Вот я Балда Иванович, даже не глянул настройки! Срочно отключать эту ересь — итак уже двадцать три стата ушли в никуда!

Я зашел в окно настроек и нашел нужный пункт: «Распределять параметры автоматически», который был включен. Ткнул в него и… ничего не произошло! Снова ткнул, и уставился на появившееся системное сообщение:

Выбранное действие запрещено для вашего персонажа

Вот и поиграли. Похоже, что у меня на программном уровне стоит ограничение, и теперь все мои заработанные очки параметров будут улетать в Восприятие, не оставив ни единого шанса на нормальную прокачку.

Конечно, это было не законно. Да, нарушение договора, моей свободы и прав человека. Но и запирать ни в чем неповинных людей в гробу в виртуальном мире без возможности выхода — тоже незаконно.

Настроение было — хуже некуда. Тот, кто придумал эту тюрьму, отлично поработал, создав настоящего инвалида баланса, неспособного к выживанию. С такими-то параметрами мне не то что классовую специализацию — мне и базовый класс даже к двадцатому уровню не получить. И я еще смеялся над Костиком-паладином!

Наверное, если бы я был человеком, то точно заплакал бы. Но я был зомби. Слабым, неуклюжим, невезучим и чертовски злым зомби!

Глава 8
Как прекрасен этот мир — посмотри!

Ух, как я был зол! Вся моя продуманная еще во время вынужденного ничегоделания в гробу стратегия катилась к дьяволу в наитемнейшее место. Выходит, теперь каждый уровень я буду получать +3 к Восприятию, и ничего не могу с этим поделать. Разве что глаза себе выколоть — но это лишь снизит вдвое все бонусы от задранного до небес стата. Наверное, самого бесполезного во всей игре, за что он и был выбран похитителями для авторaскачки.

Слыхал я, что некоторые экстремалы создавали двух и даже одно-статовых персонажей, ограничивая себя в прокачке остальных параметров — для фана или просто любили преодолевать трудности. Перекаченные силачи плющили врага одним ударом — если попадали, толстые и выносливые были способны пережить конец света… Даже такие, казалось бы, бесполезные параметры как Удача или Харизма вполне помогали своим хозяевам: Удача позволяла наносить смертельные удары и находить уникальные клады и задания, приносящие огромную выгоду, а Харизма — давала безумные скидки у торговцев и помогала управлять людьми и различными созданиями, выполнявшими всю работу за игрока. Но, разумеется, остальные параметры такие любители хардкора по мере необходимости все же подтягивали. Я же такой возможности был лишен физически. То есть, программно.

Ну и куда мне засунуть свое Восприятие? В гляделки играть на деньги, что ли? Или тренировать умоляющий взгляд: «дяденька, не убивайте»!? Ладно, сперва нужно выяснить, что именно дает этот параметр.

Доступа к форумам и гайдам у меня не было, поэтому пришлось довольствоваться стандартной, встроенной в игру помощью.

> **Восприятие:** эта характеристика влияет на степень познания окружающего мира, на то, насколько широко и глубоко вы воспринимаете его всеми своими чувствами.

Угу. Красиво воду лить я тоже умею…. Вы мне конкретику давайте, с цифрами и примерами!

Полазив по настройкам, я включил пункт «расширенная подсказка». Ага, а вот и цифры:

> **Восприятие** влияет на многие навыки и второстепенные параметры, а также помогает получать и развивать особые таланты. За Восприятие отвечают ваши органы чувств, а потому любые их травмы или улучшения так же повлияют на итоговые характеристики…

Дальше шли отдельно органы чувств и их описания. Среди общей воды мне удалось выцепить взглядом несколько конкретных цифр и названий.

Итак, **Зрение** влияло на шанс критического удара (+1 % за каждые 10 единиц), а также радиус зрения и применения умений. В общем, за каждую единицу параметра я получал +0.25 % к этим дистанциям. Учитывая, что стандартный атакующий радиус был 40 метров, то сейчас я имел преимущество примерно в 2 метра перед тем, кто Восприятие не качал вообще. Интересно, есть такие идиоты? Так же хорошее зрение влияло на навыки стрельбы и познания окружающего мира — здесь цифр не было. Ладно, потом разберемся. Ну и, разумеется, были штрафы: острое зрение делало меня более восприимчивым к ослеплению и, например, попаданию пыли в глаза. Пока это было несущественно, но на будущее я сделал себе пометку.

А пока я снова забрался в инструментарий для модификаций. Написал скрипт, который предупреждал меня, если видимый объект оказывался в зоне досягаемости, а так же рассчитывал расстояние и скорость его передвижения, если объект приближался. Если у меня есть преимущество по дистанции — то нужно его использовать!

Слух повышал шансы обнаружения спрятавшихся и невидимых противников, а также увеличивал радиус их обнаружения. Конечные цифры зависели от специфических умений и параметров цели, поэтому здесь я просто поставил себе пометку на будущее: провести серию экспериментов и найти эти связи. А пока просто быстро состряпал скрипт, рассчитывающий дистанцию и указывающий направление в строну привлекшего мое внимание звука. В качестве штрафа за острый слух была повышенная восприимчивость к звуковым воздействиям и оглушению. Баланс, итить его…

Вкус позволял различать составные компоненты зелий и пищи с некоторой вероятностью, и чуть-чуть повышал их эффективность — примерно на 0.25 % за каждую единицу параметра. Вот только для зомби это было не актуально. Кстати, Алхимия — это был один из навыков, который я собирался изучать и развивать, и тут такое свойство было бы как нельзя

кстати. Увы, не сложилось.

Нюх. Почти то же самое, что и вкус, только с запахами. Тоже мимо — это все для живых. Вспомнив смрад, окружавший меня в телеге с мертвяками, я даже порадовался: скорее всего мне с трупами придется частенько иметь дело, и заложенный нос будет как нельзя кстати.

Осязание. И тут я пролетал, ибо моя мертвая плоть вкупе с отключенными на уровне капсулы болевыми ощущениями в области осязания давала ощутимый сбой.

Ну и, напоследок, **Интуиция**. Шестое чувство. В числах — повышало шанс на смертельный удар, на уклонение от атаки и на обнаружение опасности (ловушек или спрятавшихся противников), но в таких мизерных количествах, что ими можно было пренебречь и воспринимать, как дар свыше и чистейшую удачу. Для меня, человека логики и математики, это была статистическая погрешность, не более. Впрочем, пометку разобраться с этим вопросом при достижении стата свыше 100 единиц, я себе сделал — при таких цифрах погрешность уже превращалась в статистику, а значит, ее можно было анализировать и использовать.

Вот и все, такие вот пироги с котятками. Упор в Восприятие вынуждал меня действовать издалека и максимально осторожно, неторопливо. Чтобы познавать, мать его программеры, этот мир во всем его многообразии и полноте образов и звуков.

— Не помереть бы только от этой красоты, — вздохнул я, оглядывая слеп, ставший моим домом, — Таблицу Сивцева, что ли, на стену повесить? Буду остроту зрения тренировать…

Мммать! Тренировать!

Я звонко шлепнул себя по лбу. Да так звонко, что не удержался на камне, на котором сидел, и снизошел на проклятую землю прямо телесами своими, аки мешок с соломой. Тьфу-ты, всего день в этой фэнтезятине, а уже начинаю местный слэнг перенимать. Хорошо хоть, что не от гоблинов нахватался.

> Вы получили 3 единицы урона (режущий)!
> Здоровье: 12/15

Это я неудачно упал на свой наградной меч. Царапина пустяковая, но минимальные 3 единицы урона, как положено, игра с меня срисовала. Ладно, мелочи, традиционная, то есть, подземная медицина все за пять минут исправит.

Так о чем это я? Да о тренировках! Основной способ поднять свои параметры — это очки от повышения уровня и предметы. Были еще эликсиры на временное и постоянное повышение параметров, но они или стоили безумных денег (реальных!) или

работали недолго и в процентах от текущего значения параметра.

Но, помимо этого, существовала возможность тренировать параметры! Обычные игроки этим не заморачивались: этот подход был долгий, муторный и требовал немалого терпения. Но хардкорщики и нацеленные на результат игроки тренировками не пренебрегали.

В лучах забрезжившего в конце тоннеля света, я открыл игровую справку. Жаль, что не было доступа на форумы: там можно было отыскать подробнейшие инструкции и схемы тренировок на каждый параметр и навык. Но заняться более плотно изучением вопроса мне не дали. Снаружи раздался звук шагов и я сосредоточился на нем:

> «Обнаружен звук шагов. Дистанция: 34 метра, направление: северо запад»

Отлично, скрипт работает! Это или Карл или еще один желающий записаться в паладины через мой безвинный труп — Костик наверняка не удержится и расскажет, как и где одним ударом зомбяка располовинил во славу Света. Кстати, неплохой и, главное, довольно простой способ заработать денег и опыта. Объявления, что ли, по городу расклеить?

> «Зомби второго уровня подставит свою шею под меч будущего паладина в зачет задания на получение специализации. Цена договорная, можно опытом и шмотом»…

— Эй ты, хватит прохлаждаться! — раздраженный голос могильщика вынудил меня вскочить и вытянуться по стойке «смирно», — Пора уже и отрабатывать свое содержание. Вот, держи свой рабочий инструмент.

С этими словами он сунул мне в руки лопату.

> «Перегрузка! Ваша скорость перемещения снижена, а расход энергии — увеличен».

Я изучил свойства лопаты:

> **Лопата ученика могильщика**
> Урон: 1–2
> Прочность: 30/200
> Вес: 5,5 кг
> Требования: уровень 2
> Стоимость: 6 монет

Мда. Даже выбросив весь хлам из инвентаря, я все равно буду перегружен. А при тройном превышении допустимого веса я вообще с места не смогу сдвинуться. Вот так и появляется классический образ зомби, который плетется, еле переставляя ноги.

Взвалив лопату на плечо, я двинулся за Карлом. Судя по оставшейся прочности лопаты, я был далеко не первый ее владелец. Да и в склепе до меня уже кто-то жил — при чем с таким же рабским ошейником. Надо бы как-нибудь расспросить об этом у своего хозяина. Угу. Именно что как-нибудь, уукая, ыыыкая и ааакая.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!
Здоровье: 11/15

Еще часа полтора продержусь. Главное не отходить слишком далеко от склепа. А впрочем — нам ли быть в печали? Как помру, так и возрожусь дома, в уютном прохладном склепе. Так до него даже добираться быстрее.

Карл привел меня в северную часть кладбища. Остановились мы возле могилы, обильно поросшей колючими сорняками. В принципе все понятно: сейчас меня ждет обычное задание на прополку сорняков. Бла-бла-бла, я старый хромой инвалид, который лопатой уделал паладина двенадцатого уровня, да вот не могу нагнуться пару травинок выдернуть. Знаем, проходили уже все это в других играх.

Впрочем, дареному заданию в логи не смотрят. По крайней мере, не с моей Харизмой и вырванным языком.

— Вот, второй месяц зарастает уже. Это могила Нелима, младшего сына великого друида Радимира. Мальцу едва двенадцать исполнилось, когда лиходеи его на тот свет приговорили. По ошибке, вместо отца. Врагов Радимир нажил немало, многим ухитрился дорого перейти, правдоборец наш. Убийц, конечно, друид отыскал и взыскал с них, но мальчонку уже не вернуть, — Карл печально вздохнул.

— Э-э-э, — вторил я ему.

— Нелим друидом не был, иначе похоронил бы его отец под ветвями чародейского меллорна, как там у них заведено. Вот и вверил Радимир мне уход за могилой самого дорогого человека.

Ай-да могильщик! То ли ты человек не простой, то ли у автора этого задания чувство пафоса зашкаливает.

— На могиле лежит охранное заклятие друида: не хотел он, чтобы враги что-нибудь с телом сына сделали. Да и слухи ходят о сокровищах друидских да знаниях тайных, что в земле этой сокрытой. Поэтому никто из живых подойти к могиле не смеет.

Сразу вырастают побеги терновые, хватают его и пытаются прорасти в тело, опутать сердце ветвями колючими. Частенько приходится мне из кустов тела доставать. А вот с самими побегами ни мне, ни кому другому не справиться — убьют.

Сокровища и тайные знания друидов, говоришь? Я покосился на могилу и колючие кусты. В общем, смысл задания понятен: я не живой, а значит, и убивать меня растения не станут.

— Сердце твое не бьется, и для заклятий охранных ты не враг. Вот и присмотри за могилой, приведи ее в порядок. Только аккуратнее — убивать тебя кусты не станут, но шипы эти отнюдь не безобидны.

Внимание! Вам предлагают задание «Могила друида».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: очистить могилу Нелима, сына великого друида Радимира, от колючих кустов и привести ее в надлежащий вид.

Награда: +50 Опыта

Штраф за невыполнение: нет

Разумеется, задание я принял. Дождался, когда Карл уйдет, отошел немного в сторонку и выкинул из инвентаря свой «посмертный» мусор: обломки гроба и комья земли. От перегрузки не избавился, но некоторое облегчение почувствовал. Не забыть бы все это сжечь, как улику.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!
Здоровье: 10/15 (легкие раны)

Я обошел могилу, внимательно оглядывая ее со всех сторон. Кусты росли неравномерно, некоторые ветви стелились по земле, плотно переплетаясь и образуя колючий ковер. Для живых — смертельный, а для меня… Впрочем, босиком туда соваться я не собирался.

Присмотревшись, я понял, что кусты — это отдельные существа-мобы, растительного происхождения, а не простое растение. А значит, с каждым из них можно было разобраться по отдельности. Ну-ка, что там у нас в свойствах?

Колючий терновник (монстр, призванное).
Растение, уровень 3.
Здоровье: 15
Урон: 2–5 (физический)

Особое: ядовитые шипы, 1–2 (x10) дополнительного урона.

Так-так. Растения эти призванные, но, по словам могильщика, могила в таком состоянии уже давно. А значит, ждать, пока оно «само рассосется» — можно еще очень и очень долго. Приписка «x10» скорее всего означала количество шипов, каждый из которых мог нанести по 1–2 единицы урона.

Я осторожно ткнул лопатой в ближайший побег. Тот так же неторопливо отодвинулся в сторону, пытаясь избежать соприкосновения с предметом. Неужели все оказалось так просто? Действуя осторожно, я отделил один побег от общей массы, а потом обрушил на него острие лопаты, пытаясь одним мощным ударом перерубить ветку.

Вы нанесли урон: 6 (физический) по Колючий терновник: здоровье 9/15.

Отлично!

Колючий терновник наносит вам урон: 3 + 1x7 (физический).
Здоровье: 0/15

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Уф! Впрочем, это было ожидаемо. Я почти перерубил побег, причем, отсекал примерно 1/3 длины. Оставшиеся на неповрежденной части шипы прошлись по мне, общим количеством в семь штук — отсюда и столько входящего урона. А вот как я ухитрился срезать е\кусту аж 6 здоровья, с моей-то силушкой и навыком владения лопатой?

Я внимательно осмотрел лопату: до получения 10-го уровня предметы при смерти не терялись, а переносились вместе с хозяином на точку возрождения. Урон 1–2, да плюс мои 0–1 от Силы… Неужели сработали 2,5 % шанса крита? Но в логах ничего про критически урон не было! Я провел пальцем по рукоятке, щелкнул по «штыку», прислушиваясь к мелодичному звону, пару раз подбросил в воздух — кстати, ни разу так и не поймал.

Вы получили 2 единицы урона (дробящий)!
Здоровье: 13/15

Точнее, все же поймал один раз — на ногу. И вдруг получил системное сообщение:

Внимание! Вы получили талант «Познание сути вещей»

Внимательное изучая окружающий мир, его многообразие и удивительные возможности, вы научились получать больше информации об окружающих объектах.

А вот и подарочки! Подарочки я люблю, особенно на халяву. Тут же лезу в список талантов, который больше не пустует. Итак, родимый, что ты у нас из себя представляешь?

Таланты:

Познание сути вещей: 1/10 (0 %)

Описание: вы можете идентифицировать неопознанные предметы или узнавать дополнительные свойства уже известных вам предметов. Шанс опознания зависит от вашего Восприятия и уровня предмета.

В отличие от Навыков и Умений, Таланты улучшались исключительно их применением в особых условиях, и имели потолок в 10 единиц. Зато их можно было заполучить сколько угодно. Мой уровень таланта и Восприятия позволил узнать дополнительное свойство лопаты 2-го уровня.

Я взял свой рабочий инструмент и снова изучил его характеристики:

Лопата ученика могильщика

Урон: 1–2

Дополнительно: «Прополка», удвоенный (x2) урон против Растений

Прочность: 30/200

Вес: 5,5 кг

Требования: уровень 2

Стоимость: 20 монет

Значит, двойной урон против растений? Приятный бонус! И цена предмета подросла. Сделав пометку на будущее, что индетификация предметов может стать источником дохода, я взял в руки меч, оставленный Костиком. Однако, ничего нового в его свойствах не заметил. Не работает? Или…

Как это я там делал? Внимательно осмотреть, покрутить в руках, щелкнуть и прислушаться… Лизнуть? Было бы чем! Провести пальцем по лезвию…

Вы получили 3 единицы урона (режущий)!

Здоровье: 10/15 (легкие раны)

Интересно, а членовредительство — это обязательная часть ритуала познания сути, или это только я такой ловкий да удачливый?

Вы обнаружили дополнительное свойство предмета «Железный меч»!

Получено 2 % опыта к таланту «Познание сути вещей»: уровень 1/10 (2 %).

Залезаю в свойства предмета, и лицо мое удивленно вытягивается:

Железный меч

Урон: 3–7

Дополнительно: «Трещина», шанс 20 % при каждом ударе, что оружие сломается.

Прочность: 12/20

Вес: 3 кг

Требования: класс воин, уровень 4

Стоимость: 1 монета

Оказывается, что дополнительные свойства бывают и отрицательными. И, с грустью отметил я, это также влияет на цену предмета в худшую сторону. Интересно, а если бы я так и не узнал о «Трещине» — сломался бы меч в моих руках, или нет? И за какую стоимость его взяли бы торговцы? Впрочем, там как раз понятно: наверняка они тоже умеют идентифицировать предметы, а цены будут просто трактовать в свою пользу: впаривать барахло втридорога, и скупать артефакты за бесценок.

Внимание! У вас остались нераспределенные очки Навыков и Умений!

Доступны новые умения!

Мелодично напомнил приятный женский голос. Для большей части системных уведомлений я отключил голосовое сопровождение, чтобы не мешало, а эту «напоминалку» просто пропустил. Впрочем, решил ее и не отключать: и голосок приятный, и новости приносит радостные. Я же себя любимого так и не протюнинговал! Принудительное авторaспределение очков параметров настолько выбило меня из колеи, что я и забыл про остальные бонусы от повышения уровня.

Ну-ка, что там у нас за новые умения доступны?

Глава 9
Особенности местного садоводства

С каждым новым уровнем игра выдавала персонажу по 3 очка параметров, навыков и умений. И если с помощью очки параметров и навыков тратились только на развитие, то очки умений — позволяли учить новые приемы, заклинания или трюки — это уже зависело от класса и имеющихся навыков. Которых, кстати, у меня еще не было, а значит уведомление «Доступны новые умения» относились к расовыми особенностям.

Так оно и оказалось. Я мог вложить очки в умение «Закопаться», или изучить одно из новых. Их было доступно всего два, зато каких! Наверное тот, кто их придумывал, повеселился на славу.

> **Умение «Притвориться мертвым»** (расовое).
>
> **Описание:** Вы падаете на землю, убедительно притворяясь трупом. Сердце не бьется, тело холодное, дыхание отсутствует, здоровье и энергия на нуле — именно такую картину увидит любой, осмотрев вас.
>
> **Требования**: 10 (0) энергии.
>
> **Время использования / перезарядки**: мгновенно / 12 часов.
>
> **Длительность:** 20 + (уровень навыка/2) минут.
>
> **Особенности**:
>
> — Шанс выпадения предметов с вашего трупа снижен на (10 + уровень навыка)%.
>
> — Вы теряете на (10 + уровень навыка)% меньше золота при искусственной смерти.
>
> — Снижает шанс успешного обыска вашего «трупа» с помощью специальных умений на (уровень навыка)%.
>
> — Обман может быть раскрыт при помощи умения «Поиск жизни» или его аналогов, если его уровень выше, чем вашего умения притворяться мертвым.
>
> **Примечание:** На более высоких уровнях умения вы сможете сами выбирать тип смерти, а также сохранять редкие и уникальные предметы от выпадения и обыска.

В общем, ничего такого, что стоило бы драгоценных очков умений. Притворяться трупом я и так могу: сердце не бьется, дыхание могу задержать почти на пять минут, выгляжу паршиво, да и пахну, скорее всего, тоже не благовониями. А что до

выпадения предметов — так до 10-го уровня новички защищены от такой неприятности. Даже если погибнут от руки ПК.[3]

А вот второе умение выглядело уже интереснее, хотя и более непонятно:

> **Умение «Пожирание» (расовое).**
>
> **Описание**: чтобы поддерживать в себе жизнь и восстанавливать поврежденные ткани, зомби научились питаться тем, от чего любой человек рискует заболеть или даже умереть. Таким образом зомби может не только удовлетворить чувство голода, но и получить временный полезный эффект.
>
> **Время использования / перезарядки**: 1 минута / 1 час
>
> **Требования**: 1 энергии / маны / здоровья (используется то, что имеет максимальное значение).
>
> **Длительность эффектов**: (1 + уровень навыка/10) минут
>
> **Шанс положительного эффекта:** (40 + уровень навыка)%.
>
> **Шанс отрицательного эффекта:** (40 — 2*уровень навыка)%.

Странные они, эти разработчики. У них шансы бывают и выше ста процентов, и ниже нуля. Изобрели велосипед без руля и с квадратными колесами, или все же учитывают какие-то особенности игровой механики?

С этим буду разбираться потом, а пока занялся подсчетами. Сейчас мне «подземная медицина» восстанавливает 2 единицы здоровья и прочего раз в 10 минут, или 3 единицы раз в 5 минут — если в «родном» склепе. При моих 15 здоровья это выходит почти полтора часа на исцеление в полевых условиях и всего полчаса — в «домашних».

В ближайшее время покидать кладбище я не собирался, а там уже будут новые уровни и новые очки умений. К тому же, качалось умение довольно просто и быстро — второй уровень я получил буквально за четыре использования, и ушло на это всего-то четыре часа. Даже с учетом прогрессии роста, на третий уровень мне понадобится около восьми часов, и шестнадцать — на четвертый. То есть уже завтра я буду полностью восстанавливаться в склепе за каких-то пятнадцать минут.

Притворяться мертвым я не хотел, а вот питаться всякой дрянью в полевых условиях, да еще и получать от этого бонусы — можно и рискнуть одним очком. Если понравится — буду поднимать. А если нет, то и не жалко, еще два очка приберегу на

что-нибудь более полезное.

Вы изучили новое умение: «Пожирание»!
У вас остались очки навыков и умений!
Доступно новое умение!

Хватит. Дальше буду распределяться уже получив класс и классовые умения. А теперь нужно возвращаться к своему заданию. Оно, конечно, не имело времени на выполнение, но и ковырять неделю колючий кустик ради копеек опыта — особого желания не было.

Я взвалил лопату на плечо и снова выбрался из склепа под солнце.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!
Здоровье: 14/15

Напомнила мне освященная земля кладбища, что я не на курорте нахожусь. Интересно, а каие эффекты я получу, набив брюхо святой землицей? Чтобы сократить время своего пребывания, я рванул к нужной могиле бегом, но…

Вы недостаточно выносливы, чтобы перемещаться бегом!
Вы перегружены, расход энергии увеличен!
Энергия: -1 (9/10)

Добро пожаловать в пешеходы! Наверное, всех зомбяков из фильмов ужасов придумывал тот же гений, который поработал и над моим персонажем.

Доковыляв до места, я с радостью отметил, что обрубленный мною куст за это время не восстановился. А значит, тщательно выбирая ветви и отсекая их на достаточную длину, я вполне справлялся с этим заданием. Правда, придется пару десятков раз переродиться — но мне к этому не привыкать.

Поплевав на ладони, я взялся за работу:

Вы нанесли урон: 5 (физический) по Колючий терновник: здоровье 4/15.
Колючий терновник наносит вам урон: 4 + 1x3 (физический).
Здоровье: 7/15 (средние раны)

Вы нанесли урон: 6 (физический) по Колючий терновник: здоровье 0/15.
Колючий терновник погибает!

Опыт: +14 (104/200)

Итак, посчитаем. Я убивал каждый побег примерно за 3–4 удара, с каждым ударом снижая количество атакующих меня шипов на треть. Даже при самом благоприятном раскладе, все равно придется мне помирать один-два раза на каждой ветке, и это при условии, что соседние не станут на меня нападать. А при моей Удаче и Ловкости рассчитывать на это было глупо.

Затраты энергии на удары можно было не учитывать: уходило по 2–3 единицы, так что до полного истощения я бы все равно не дожил.

Вы получили 1 единицу урона (Свет)!
Здоровье: 7/15 (средние раны)

Еще и эта дрянь кусается! Внимательно осмотрев куст, я насчитал шестнадцать усыпанных шипами побегов. Это минимум двадцать смертей и больше двухсот единиц опыта. Каждое последующее возрождение отнимало все больше и больше времени, если я умирал слишком часто, поэтому на весь куст у меня ушло бы почти два дня непрерывного кромсания колючек! И это только побеги — а ведь куст наверняка основательно укоренился, вон, как крепко в земле сидит.

Поэтому я решил уничтожить ровно столько побегов, чтобы получить следующий уровень — а там уже придумаю что-нибудь. И началось: рубануть, получить в ответ удар шипастой плетью, помереть, возродиться, тащиться к могиле, снова рубануть…

Почти пять часов мучений, наконец, были вознаграждены:

Получен 3 уровень!
Опыт: 3/400
Получено 3 очка параметров (авто).
Получено 3 очка навыков. Всего доступно 6.
Получено 3 очка умений. Всего доступно 5.
Здоровье: +5 (20/20)

Обрадованный, я пропустил удар одной из ветвей, который буквально швырнул меня на землю:

Колючий терновник наносит вам урон: 3 + 2x7 (физический).
Здоровье: 3/20 (критическое ранение)

Всю мою радость как ветром сдуло. Это надо же, как приложило! Закапывался я регулярно, каждый час, чтобы

прокачивать умение, и сейчас оно перезаряжалось. В святой земле регенерировал я вдвое медленнее, но зато и урона от Света в закопанном состоянии не было. Поэтому я просто сел на землю, перевести дух и посмотреть, что принес мне новый, третий уровень.

— А ты упрямый. Хорошее качество, — раздался позади голос.

Обнаружен звук! Дистанция: 13 метров, направление: север,

— послушно, хоть и запоздало, отрапортовал скрипт.

Я даже не повернулся. Карл подошел и присел рядом:

— Задали вы друг другу трепку, ничего не скажешь. И что, ты вот так и дальше собираешься кромсать его, пока он будет рвать тебя на клочки?

— М-м-м, — неопределенно промычал я.

А могильщик тем временем достал из кармана жестяную коробку, открыл ее и извлек моток ниток с кривой ржавой иглой. Ловко продел нитку в иголку и принялся зашивать мои многочисленные ранки, нанесенные шипами. Действовал он умело, да и боли я все равно не чувствовал, поэтому не стал отстраняться или останавливать его.

Рана зашита. Здоровье: +3 (6/20)
Рана зашита. Здоровье: +2 (8/20)
Рана зашита. Здоровье: +3 (11/20)

Посыпались радующие глаз системные сообщения.

— Ну вот, немного подлатал тебя, и будет. Авось, не развалишься теперь, — довольный своей работой, ухмыльнулся могильщик.

Я осмотрелся. Три аккуратных шва, радующих глаз веселой расцветкой: почему-то Карл использовал нитки небесно-голубого цвета. По моим наблюдениям выходило, что восстанавливалось примерно около половины здоровья от того, во сколько мне обошлось каждое ранение. Ну, все же лучше, чем в землю лезть.

— Ладно, у меня и без тебя дел невпроворот. Но с кустом ты лучше что-нибудь другое придумай. Если ты его уполовинишь, то ветки заново начнут отрастать. И это еще он тебя угрозой не считает — мне бы совсем худо тут стало.

Хозяин поднялся, бережно уложил свои швейные принадлежности назад в коробку, сунул ее в карман и ушел, насвистывая.

Я быстро глянул свои характеристики: с новым уровнем

Восприятие поднялось до 27, Здоровье — до 20, все остальное осталось, как и было. Ни новых умений, ни навыков. Зато теперь я смогу получить класс! Разберусь с кустом и отпрошусь у Карла в город, поищу наставников. Правда, оставался еще нерешенный вопрос коммуникации, но это уже потом, а сейчас на повестке дня — а точнее, уже наступающей ночи — у меня был упрямый и чертовски колючий куст.

Можно, конечно, было его сжечь. Но это было бы уже настоящим надругательством над могилой мальчика, а мне хотелось все оформить в лучшем виде. Перерубить корень да выкорчевать? Для этого нужно было сперва этот корень найти. Хоть я и почти ополовинил ветки, но это были лишь растущие в стороны побеги, а основная часть куста была цела и торчала прямо над могилой, и соваться туда не было никакого желания.

Мог ли этот куст расти прямо из гроба? Вряд ли. Скорее всего, у него есть какой-то источник, но не в гробу, а рядом или возле. Взять длинную палку, да потыкать в землю, чтобы найти место, откуда растет куст? Тогда магический страж мог принять меня за агрессора и атаковать по полной.

Машинально, на полном автомате, я опустил руку на землю и ухватил что-то мягкое. Бросил быстрый взгляд: фууу, червяк! Да не простой, а странного красно-кирпичного цвета. Из любопытства, глянул по нем информацию. А ведь угадал!

Красный червь (монстр), насекомое.
Уровень: 1 (съедобно)

Приписка рядом с уровнем меня удивила: отыгрывая своего будущего охотника, я взял несколько разных навыков, в том числе Травничество и Кулинарию. Но подобную надпись видел впервые. Наверное, так работает мое новое умение показывая, какую дрянь я теперь могу жрать. Бррр, прямо какой-то Форт Баярд! Впрочем, а что мне терять? Я и так уже мертв, согласно игровой легенде.

Зажмурившись и стараясь представить извивающееся тельце лишь горсткой единичек и нулей, я отправил его в рот и, не пережевывая, проглотил. Хорошо еще, что вкус не могу чувствовать! Эффект не замедлил себя ждать, выдав целый веер системных сообщений:

Вы съели **Красного Червя!**

Получено +6 % опыта владения умением «Пожирание»: уровень 1 (6 %).

Здоровье: -1 (10/20)

Получен временный эффект «Отвращение». Действие: 30 минут.

Получен временный эффект «Поиск пищи». Действие: 62 секунды.

Я глянул описание эффекта «Отвращение»: вы ничего не можете съесть. Ну надо же, какая прелесть! Есть не могу, зато могу искать пищу. Не желаете ли отобедать парчкой упитанных свежепойманных червей, сэр? Спасибо, но что-то не хочется — меня от них уже воротит.

Любопытства ради, глянул описание второго эффекта:

Описание: в поисках растительной пищи, красные черви пронзают своим природным магическом взором землю на расстоянии до 3 метров!

То есть еда, которую я смогу искать почти целую минуту, она и вовсе для червяков предназначена. Определенно, разработчики не лишены чувства юмора, замешанного на легкой доле садизма и унижения!

Мои размышления прервал сработавший таймер, напоминая, что откатилось умение:

«Закопаться!»

«Режим тренировок нарушать нельзя!» — подумал я и погрузился в землю.

Вылезло системное сообщение о получении третьего уровня умения «Закопаться», но я отмахнулся от него, как от назойливой трупной мухи. Потому что вместо уже привычной черноты, вокруг меня была совершенно иная картина: я мог видеть под землей!

Правда, видел все так, словно находился в серой мгле, а сквозь нее проступали тускло светящиеся линии, пятна и странные загогулины двух оттенков. Причем, красноватые были неподвижны, а желтоватые — активно двигались.

И тут до меня дошло: сожрав червяка, я получил его зрение. Красные пятна, это пища, а голубые — это сородичи, то есть другие черви. Красные Черви пожирали останки растений, так что гигантское, прямо таки пылающее пятно прямо передо мной было ни чем иным, как корнем злосчастного куста. Того самого, с которым я воевал уже несколько часов не на жизнь, а на смерть….

Глава 10
Первая профессия

Итак, теперь я знал, где находится корень волшебного сторожевого куста и его размеры. Оставалось только придумать, что с ним делать. Выкорчевать куст — не хватит силенок. Да и не так он прост, я думаю — пара десятков шипастых плетей вряд ли остановят персонажа высоких уровней, а таких у могилы побывало немало. И даже Карл боится сторожевого растения, хоть у него и пятидесятый уровень. Кстати, как я понял — уровень основной массы «НИП»-ов зависит от размеров и степени развития города, так что Ривер, в который я угодил, предназначался для игроков-пятидесятников.

Силовой способ явно не годился — по словам того же могильщика, пока что охранные заклинания не воспринимали меня, как угрозу. Но это пока. Вряд ли куст позволит уничтожить себя с помощью отравы или каких-нибудь вредителей. Да и неуважительно это будет по отношению к покойному.

Я знал, что решение лежит где-то на поверхности, но оно ускользало от меня. Наверное, перетрудился. А значит, пора было сделать перерыв. Тем более, что у меня уже накопилось прилично нераспределенных очков навыков, а самих навыков — еще ни одного не было, и этот вопрос нужно было срочно решать, чтобы не простаивать в развитии.

Изначально я собирался развивать персонажа по классической схеме: половина навыков на выживание, и половина — на заработок. Всего можно изучить десять, из которых три-четыре займут классовые навыки и один — какой-нибудь боевой в дополнение к ним. Оставшиеся я собирался сделать попарно: два добывающих, один полезный, а второй денежный; два производящих по такой же схеме, и еще один рассчитанный исключительно на высокий заработок, чтобы это ни было — хоть дизайн интерьеров, хоть кладоискательство.

Теперь же на первый план у меня выдвигалось выживание и прокачка замороженных статов до приемлемого уровня. Я был сильно ограничен в выборе класса. Да что там — едва ли мне удастся дотянуть свои параметры до минимальных по классовым требованиям хотя бы к уровню десятому! А потому, придется делать упор именно на выживание и развитие своих самых ущербных параметров — то есть, всех.

Итак, тренировки. Дело в том, что параметры можно было развивать, активно прокачивая навыки. Самыми простыми

считались добывающие профессии: они зависели всего от одного-двух параметров и включали в себя минимум умений, которые нужно было развивать. Например, Травники или Лесорубы: знай себе дергай травку да лес руби. А у тебя тем временем растут параметры, завязанные на эти умения. Для Травника: Интеллект и Ловкость, а для Лесоруба: Сила и Выносливость. Чем больше рубишь — тем сильнее становишься, чем ты сильнее — тем лучше валишь деревья. Все просто.

Производственные же профессии мало того, что были требовательны к большему числу параметров, для их развития нужны были рецепты или схемы, а так же целая куча компонентов. Та же Алхимия была завязана на Ловкость, Интеллект и Удачу. И если кое-как срубить дерево или травы надергать можно было имея минимальные параметры, кучу времени и терпения, то в производстве этот трюк не работал: в лучшем случае, неудачливый алхимик терял все компоненты, а в худшем — погибал во взрыве вместе с лабораторией. Которая, кстати, тоже недешевое удовольствие.

В общем, такие профессии были дороги, сложны, привязывали тебя к месту производства и требовали приличной финансовой поддержки или бездны времени — на добычу компонентов и рецептов или схем.

Так же достаточно просто можно было прокачивать боевые и классовые навыки: хватай меч да руби врагов и зверье всякое. Или учи заклинания да колдуй налево-направо. Но они и привязаны были в лучшем случае к двум параметрам, а в основном — к одному. Для интенсивной тренировки замороженных умений это был не самый лучший выбор. Не говоря уже о том, что прокачка исключительно в сражениях мне тоже не подходила.

Так что мои условия были просты: низкий порог требований к статам, привязка к двум-трем параметрам, минимальный уровень опасности для меня любимого и тщедушного, и при этом максимум пользы. Ах да — и еще относительно простой способ получения нужных рецептов или заклинаний, и компонентов. И чтобы в перспективе — грести на этом деньги лопатой!

А еще нужно было разобраться с проблемами коммуникации. Если я хочу обучаться — то нужно и научиться общаться с наставниками, одними «ыыы» и «эээ» тут не отделаешься. Поэтому мне нужно было научиться читать и писать. Самый простой способ: поднять Интеллект до 20 единиц, или пить Зелье Грамотности, действующий полчаса. Ходовой, кстати, товар!

Так же для этого существовало несколько талантов, вроде моего «языка жестов» или специальные навыки. Например,

Лингвистика. Ее «умениями» были языки и уровень владения ими. На низких уровнях можно было учиться разговаривать, читать и писать на самых распространенных языках, а на высоких — изучать мертвые языки, язык магических рун и технических схем. Друиды могли общаться с животными, мистики — те и вовсе могли передавать мысли, но все это были умения высшего порядка, завязанные на классовые специализации. Мне же нужно было что-то попроще, подешевле, и чтобы не тратить драгоценные слоты под навыки.

Здоровье: +3 (13/20)

А ведь несколько дней назад я вот так же лежал в гробу и планировал свое будущее развитие! Помнится, собирался изучать Алхимию: очень полезный навык, особенно если нужно всегда под рукой иметь бутылки для восполнения здоровья и маны, или для повышения параметров. Вот только теперь я зомби, и всякие Зелья Лечения мне вообще не помогут, а все остальные имеют ослабленный вдвое эффект. Или и вовсе не подействуют. Только и остается, что закапываться по откату, да латать себя кривой ржавой иглой…

Стоп! Гениально!

Кажется, я знал, какой первый навык изучу, и кто станет моим наставником. И даже проблемы коммуникации мне не помешают.

«Выкопаться!».

Лопату я бросил на землю, чтобы не стесняла движений — не хотелось терять ни минуты. Вдруг Карл уйдет по делам?

«На стааарт! Внимааание! Бегооом… арш!» — мысленно скомандовал сам себе и сорвался с места. Точнее, попытался:

Вы недостаточно выносливы, чтобы перемещаться бегом!

Ах да, я же статовый инвалид. Значит, лопату можно взять с собой. Неторопливым шагом я направился к хижине могильщика, но сперва заглянул в свой склеп. Закопаться, чтобы залечить раны, я не мог еще минут сорок, поэтому пришлось действовать с максимальной осторожностью. Я взял трофейный меч, стиснул зубы и…

К своему хозяину я заявился в донельзя странном виде: на правом плече лопата, из живота торчит меч, а лицо расплывается в широкой улыбке Иванушки-зомбячка.

— Эк тебя угораздило, — удивленно вскинул бровь могильщик.

— Ы-ы-ы, — развел я руками, пытаясь придать лицу

максимально страдальческий вид.

— Давай, помогу.

Он оторвался от своего занятия — Карл вычищал новенький гроб от опилок — и подошел ко мне. Осмотрел клинок, вошедший примерно на две ладони в тело (для этого мне пришлось еще разок с разбегу напороться мечом на стену), а потом уперся ногою мне в грудь и, ухватившись обеими руками за рукоять, одним рывком выдернул меч.

Моя мертвая плоть с громким чавканьем неохотно отпустила оружие. Жуткая рана начала медленно покрываться густой черной слизью, заменявшей мне кровь.

— Ну и как это произошло? Надеюсь, тебя никто не обидел?

— А, — беззаботно махнул я рукой.

Потом вперил в хозяина умоляющий взгляд. Указал рукой сперва на рану, потом на его карман со швейными принадлежностями, и снова на рану. Изобразил пальцами движение, словно зашиваю дыру.

— Наверное, хочешь, чтобы я тебя подлатал? — быстро разгадал мою пантомиму могильщик.

— А-а-а, — киваю.

Без лишних слов, Карл вытащил свою жестянку, достал иглу с ниткой и взялся за работу.

Рана зашита! Здоровье: +3 (8/20)

— Ну, вот и готово.

— Э-э-э! — заявил я, доставая всю свою наличность и указывая пальцем на его коробку.

— Хочешь купить?

— А-а-а!

— Хм, действительно, не бегать же тебе ко мне каждый раз, когда снова порежешься. Дарю!

Отлично! Первая часть плана прошла без сучка без задоринки. Осталась вторая, самая важная и сложная. Я жадно выхватил коробку и иголку с ниткой из рук могильщика, уселся прямо на пол и закатал рукав рубахи, обнажая три небольших разреза на плече. Или даже, скорее, разрыва — попробуй-ка себя аккуратно порезать ржавым и тупым пятикилограммовым мечом, имея единицу Ловкости!

Небрежно ухватив толстую иглу непослушными пальцами, я сильно ткнул себя ею в плечо, даже не стараясь прицелиться.

Вы получили урон: 1 (колющий).
Здоровье: 7/20

Поморщившись, я вытащил иглу и снова попытался «зашить рану», на этот раз засадив иголку в собственный палец.

> Вы получили урон: 1 (колющий).
> Здоровье: 6/20

Карл занимался в это время своим гробом, изредка бросая на меня любопытные взгляды. После пятой неудачной попытки, наконец, он не вынес этого зрелища. Подошел, вырвал из моих исколотых пальцев иголку и, присев рядом, сказал:

— Дай я покажу, как нужно. Смотри: одной рукой плотной прижимаешься края раны друг к другу, потом вонзаешь иглу вот тут, чуть повыше разреза. Аккуратно прокалываешь под кожей, но не слишком глубоко…

А я сидел и счастливо улыбался: моя пантомима с самовредительством увенчалась успехом!

> Наставник Карл предлагает вам изучить новый навык: «Портняжное дело»!
> Принять / Отказаться?

Разумеется, принять! Всего полчаса мучений, и я заполучил свой первый навык и профессию, как нельзя лучше подходящую под мои требования. Безо всяких сожалений я потратил одну единицу навыков на изучение «Портняжного дела».

> **Описание**: этот навык позволяет вам иметь дело с тканой одеждой: чинить ее и украшать. Опытные портные могут улучать одежду, а искусные мастера — шить собственную.

Итак, что я получал в ближайшей перспективе? Во первых, по своим параметрам я был обречен таскать легкую одежду из ткани и кожи, и навык ее ремонта был как нельзя кстати. Во-вторых, зашивать можно было не только дыры в штанах, но и дыры в себе любимом — отличная альтернатива моей «подземной» медицине! В-третьих, «Портняжное дело» развивало сразу два параметра: основным статом шла Ловкость, и Воля, как второстепенный. Не самые полезные параметры, зато и никаких проблем с расходным материалом: уж что-что, а нитку с иголкой всегда можно купить или выпросить у сердобольных НИПов.

> Вы изучили навык «Портняжное дело»!
> Доступны новые умения!

Портняжное дело развивалось в трех направлениях: ремонт

одежды, ее украшение и создание новой. Опытные портные могли наносить на одежду магическую вышивку или шить какие-нибудь «мега-удобные штаны терпеливого студента» с бонусом на +10 Выносливости. Но до этого мне было еще расти и расти, а пока игра предлагала куда более простые «рецепты». Причем, одно умение у меня уже было изучено в качестве базового, и еще одно — можно было выучить, вложив очко:

> **«Зашить дыру»** (Уровень 1, ремонт). Заделывает прореху в простой тканой одежде, восстанавливая 3 единицы ее прочности. Требования: нитка и иголка.
>
> **«Пришить пуговицу»** (Не изучено, украшение). Пришивает обычную пуговицу к куску ткани или одежде, прочность соединения 10 единиц. Требования: нитка, иголка и пуговица.

Тратить драгоценные очки на пуговицы я и не собирался, а вот насчет зашивания… Я решил опробовать умение в действии на себе, чтобы проверить эффективность:

> Рана зашита! Здоровье: +1 (9/20)
> Получено 3 % опыта к умению «Зашить дыру»: уровень 1 (3 %).

Хм, все правильно, я не ткань, да и прочности у меня поменьше, чем у собственной рубахи, потому и восстанавливается меньше здоровья. Еще немного поработав иголкой, я зашил оставшиеся раны, подняв развитие умения до 9 %, а свое Здоровье — до 11.

В общем, на данном уровне для лечение использовать его не эффективно, но зато и прокачивается умение легко: достаточно пары рваных рубах, ниток с иголкой, и времени. Поэтому я решил пока приберечь полученные с повышением уровня очки на что-нибудь более полезное и сложно развиваемое.

Мой подход, использованный для выбора навыков, прекрасно подходил и для того, чтобы определиться с классом. Итак. Желательно дистанционный бой, легкая одежда, развитые Восприятие, Ловкость и Воля… Круг поиска медленно, но верно сужался!

Глава 11
Улыбайся, и люди потянутся!

«Зомби бывают разные — черные, белые, красные…» — мысленно напевал я, хватая очередной саван и ловко вдевая в игольное ушко новую нитку.

Шитьем я занимался уже пятый час, при неровном свете свечи, сиротливо озарявшей дрожащим светом мой склеп, теперь больше напоминавший швейную мастерскую. Мой хозяин видя, что с облагораживанием могилы Нелима я не справляюсь, выдал новое задание: сунул мне в руки аж пять десятков саванов, изрядно изъеденных молью, и приказал к утру привести их в порядок. Оказывается у нас, у мертвяков, рабочий день не нормированный, без перерыва на сон и еду — ни то, ни другое нам не нужно, в отличие от живых.

Впрочем, мне и лучше — и задание выполню, и новообретенное умение прокачаю. Пять сотен саванов, в каждом от одной до трех дыр, которые нужно было зашить, по пять минут на дыру — это часов на восемь работы с перерывами на закапывание (таймер я так и оставил) и замену свечи.

Усталости мое виртуальное и мертвое тело не чувствовало, умения энергии не расходовали, так что работал я ритмично и монотонно, а со скукой боролся, обдумывая свое будущее и настоящее. На повестке дня стояли два важнейших вопроса: общение и получение новых навыков.

В приоритете было получение класса. Класс давал и дополнительные способности, и навыки, и даже таланты. В общем, множество разных плюшек в одном флаконе. Но мало было выбрать класс и навыки, которые я собирался получить — мне нужно было найти наставников и оплатить их услуги, деньгами или отработкой. Найти незнакомых мне людей, в незнакомом городе, не умея разговаривать или даже просто писать. Та еще задача.

Но тут на помощь могла придти сама игра: мне нужно было раздобыть карту города. На ней наверняка отмечены важнейшие места, вроде Рыцарской Школы, Ремесленных Кварталов или Академии Магии — в общем мест, где потенциально водились нужные мне учителя. Такую карту можно было купить или составить самому, гуляя по городским улицам.

Денег у меня не было: я не наемный работник, а мертвый раб в услужении, так что жалование мне не полагалось. Разгуливать немому зомби в одиночестве по городским улицам, полным

стражи и игроков — дураков нет. Даже в сопровождении гоблинов это был не самый легкий квест.

Нужно было как-то решить обе проблемы одним махом. Полезных для горожан навыков у меня было, считай, всего два: шить да жрать всякую дрянь, вроде огородных вредителей.

> Получено +7 % опыта владения умением «Зашить дыру»: уровень 3? 4 (3 %).
>
> Получено 12 % опыта к навыку «Портняжное дело»: уровень 2 (37 %).

Отлично! Зашивать одежду было выгоднее, чем себя, с точки зрения получаемого опыта. Да и навык рос достаточно быстро: каждое получение уровня умения давало приличное количество опыта и к навыку, я даже уровень Портняжного успел поднять. Правда, саванов остался всего десяток, но ведь есть еще и моя рубаха. К утру я собирался довести свое мастерство латания дыр до шестого уровня, а портняжное дело — до третьего. Рост уровней навыка радовал меня еще вот такими цифрами в параметрах персонажа:

> Ловкость: 1 (12 %)
> Воля: 1 (5 %)

Растут! Растут потихоньку, родимые! К тому же, мои зомби-тренировки тоже приносили плоды, и я уже получил третий уровень умения «Закопаться» и теперь восстанавливал в полтора раза больше Здоровья, а время перезарядки умения сократилось на минуту. Мелочь — а приятно! А еще за каждый полностью отремонтированный саван я получал 2–3 опыта — отличная прибавка, даже выгоднее, чем за само задание.

Теперь я точно знал, что мне нужно выучить силовой навык, завязанный на несколько параметров сразу, который можно было легко тренировать даже с моими ограничениями, не рискуя жизнью. Может, он и не так пригодится мне на практике, зато поможет тренировать статы. В голову мне пришел только один такой: Атлетика. Он отвечал за бег, прыжки, плавание и различную примитивную акробатику, а требовал развитых Силы, Ловкости и Выносливости. На рекорды я идти не собирался, бегать и вовсе не мог физически — так что нужна она мне была только ради тренировки жизненно необходимых статов. Но, опять же, нужно было искать наставника.

Как и планировал, к утру я не только закончил работать с саванами, но и свою рубаху покрыл десятками разноцветных стежков, стараясь прокачать умение и навык. Заметив эти

художества, Карл ничего не сказал, лишь усмехнулся, забрал заштопанное тряпье и выдал новое задание.

— Бери свой рабочий инструмент и дуй в северную часть погоста. Там собаки забор подрыли, нужно дыру засыпать.

Внимание! Вам предлагают задание «Собачий лаз».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: засыпать яму, которую выкопали собаки.

Награда: +30 Опыта

Штраф за невыполнение: нет

Задание элементарное, и награда соответственно, тоже мизерная по меркам моего уровня. Впрочем, выбора у меня и не было никакого. В любой момент могильщик мог просто меня заставить, используя Ошейник Подчинения.

Взвалив лопату на плечо, я заковылял к северной ограде. Яму отыскал быстро, а на ожоги, получаемые от святой земли, уже и внимания почти не обращал. Дыра была небольшая и выкопана как-то странно — не похоже на подкоп. Скорее, просто яма, которую зачем-то вырыла собака рядом с оградой. Впрочем — что значит, зачем? Не нору же она себе копала в самом деле! Наверное, просто хотела спрятать кость, а ей кто-то помешал.

Интересно, а «червивое зрение» поможет мне увидеть, что там зарыто?

Из чистого любопытства (ну и чтобы умения подкачать, разумеется) я расковырял горку набросанной рядом с ямой земли в поисках червей. Есть! Красный червь — тебя-то мне и надо, съедобный ты мой!

Зажмурившись, сунул червяка в рот и разжевал. Игра срисовала с меня единицу здоровья и показала увестистый такой кукиш всемогущего Рандома: никаких эффектов я не получил.

Что ж. У меня есть цель, есть терпение, есть пока еще не дырявые штаны, целых полмотка дареных ниток и полчаса в запасе, пока снова не станет доступно умение «Пожирание». Усевшись на соседнюю могилку, я рванул штанину и тут же принялся ее штопать, одновременно поглядывая за ограду кладбища.

Сам погост хоть и находился за западной городской стеной, но все же относился к городской черте: у самой стены находилось поселение наемных работников, которые днем работали на горожан-хозяев, а вечером возвращались в свои лачуги. Здесь были как подсобные рабочие, так и мастера на все руки и даже

несколько ремесленников. И все они считались горожанами, со всеми их правами и обязанностями, в виде целого вороха налогов. Скорее всего, именно ради налогов это поселение и было властями объявлено частью города.

Откуда я все это знал? Сегодня пара человек с утра приходили проведать своих усопших родственников, их разговор я и подслушал, проходя мимо. Жаловались они и на высокие налоги, и на жадных нанимателей, и на вконец обнаглевших «бессмертных» — так в игре называли игроков. На меня они внимания и не обратили даже — видать, привыкли, что на Карла мертвяки работают.

Один из западных трактов пролегал мимо кладбища. Торговцы и благородный люд здесь не появлялись — наверное, из-за излишнего суеверия — зато пару раз я видел актерскую труппу и дважды — каких-то паломников. Одни были выряжены в ярко-оранжевые рясы и гладко выбриты, а другие носили темные балахоны, подпоясанные веревками, с низко надвинутыми капюшонами.

И каждый раз, когда где-то на горизонте поднималась пыль, сигнализируя о чьем-то приближении, словно по волшебству на дороге перед кладбищем появлялись попрошайки. Одноногий старик, горбун-карлик и упитанный детина с тростью и в черных очках. Даже я с моим Восприятием так и не смог понять, откуда эта троица появляется. Они шли или ковыляли за путниками с протянутой рукой и заунывно выклянчивая подаяния. Удивительно, но им всегда подавали.

Особенно привлек мое внимание одноногий попрошайка. Я хорошо рассмотрел висящую у него на шее табличку вроде тех, на которых обычно пишут слезливые просьбы помочь инвалиду, ветерану, сироте (нужное подчеркнуть).

Так вот вместо надписи, на табличке были изображены рисунки! Гениально, не правда ли? Хитрый «непись» не стал тратиться ни на зелье, ни на уроки наставника, или даже просто на услуги писаря, а взял и нарисовал картинку — для этого грамотность не нужна.

«Закопаться!»

Напомнил мне таймер. За это время я успел поднять свое умения штопать дыры еще на один уровень, и теперь любовался вот таким описанием:

Умение «Зашить дыру» (Портняжное дело, ремонт).
Уровень: 7 (3 %)
Описание: Заделывает прореху в простой одежде,

восстанавливая 9 единиц ее прочности.

Требования: нитка и иголка.

На этом уровне умения я уже примерно каждый пятый раз восстанавливал не одну, а две единицы здоровья. Еще немного, и мне удастся выяснить зависимость между восстанавливаемой прочностью одежды и количеством исцеляемого здоровья.

Взяв с каменного надгробья заранее приготовленного червяка и сунул его в рот. Если и сейчас не сработает, то брошу эту глупую затею и просто засыплю яму.

Вы съели **Красного Червя!**

Получено +5 % опыта владения умением «Пожирание»: уровень 1 (11 %).

Здоровье: -1 (14/20)

Получен временный эффект «Поиск пищи». Действие: 62 секунды.

Есть! А теперь — погружение и мои законные +.

Под землей я открыл глаза и спосмотрел в сторону ямы. Здесь, помимо красноватых останкков растений или корней, а также пары желотоватых подвижных слуэтов, я также заметил немало черных объектов различных форм и размеров. Скорее всего, так черви видели препятствия: камни, например. И в собачьей яме так же было закопано что-то такое черное, продолговатой формы.

Выкопавшись, я разгреб свежую землю и вытащил… Кость! Самую обычную кость, которую собака здесь закопала. На всякий случай, глянул ее описание:

Собачья косточка

Описание: начисто обглоданная кость какого-то крупного зверя, которую пес решил припрятать до лучших времен. Источает приятный манящий запах, ощутимый лишь собаками.

Впрочем, а что я хотел? Клад найти или кнопку выхода из игры? Отбросив кость в сторону, я занялся ямой. С трудом ворочая тяжелую лопату, я за полчаса управился с заданием и уже собирался идти назад, как мою правую ногу словно обожгло:

Вы получили урон 2 единицы (колющий)!

Здоровье: 9/20

Ну вот. Мало того, что святая земля покою не дает, так еще

ухитрился на кость напороться. Пора бы мне уже и башмаками обзавестись.

Я поднял злосчастную кость и уже собирался было отшвырнуть ее подальше, как появилось сообщение:

> Вы обнаружили дополнительное свойство предмета «Собачья косточка»!
>
> Получено 5 % опыта к таланту «Познание сути вещей»: уровень 1/10 (3 %).

и сменилось название кости: теперь она называлась «Счастливая собачья косточка»! А в свойствах добавился новый пункт:

> Дополнительно: приносит своему владельцу удачу (Удача: +1)

Отлично! Стат к стату, навык к навыку, по кусочку тут, по процентику там — глядишь, и вырастет из меня когда-нибудь нагибатор всея Фанмира!

Сунув кость в инвентарь, я зашагал к дому могильщика, сдать задание и попросить у него письменных принадлежностей.

— Что-то долго тебя не было, — хмурился мой хозяин, — Тут приходил гробовщик, мерку с тебя снять хотел. Но так и не дождался. Поэтому придется тебе самому к нему идти. Тут недалеко: поселок у городской стены знаешь, к которому тракт ведет вдоль нашего погоста?

Я утвердительно кивнул.

— Там он и живет. В городе мастеру такой профессии жилось бы неуютно. Сейчас я тебе объясню, как до него добраться.

Замахав руками, аки мельница, я отшатнулся от него. Вытянул вперед руки, выставив открытые ладони, словно что-то отталкиваю.

— Не пойдешь? Это с какой такой стати? Я же для тебя, мертвяка, стараюсь, место спальное устраиваю. За свой счет, между прочим!

Я вытянул руки вперед, безвольно свесив кисти и, издавая утробные звуки, медленно заковылял по комнате, имитируя зомби из популярных во времена моего детства фильмов ужасов. Потом изобразил всадника на коне, который на скаку выхватывает из ножен меч (в моем исполнении это был лопатный заменитель рыцарского меча) и отрубает зомби голову.

— Стражи боишься, что ли? — догадался Карл.

— А-а-а, — кивнул я.

— Пожалуй, это и впрямь проблема. Впрочем, решаемая!

Он вышел из комнаты и вернулся с письменными принадлежностями. Взял кусок бумаги и что-то на нем написал. Показал мне.

Мне оставалось лишь развести руками и отрицательно покачать головой: «не понимаю».

«Городское имущество, закреплен за Западным Погостом. Инвентарный номер: Ден-1. За утерю или порчу этого зомби: штраф 500 монет», — вслух зачитал он.

Ай-да «непись»! Неужто в наше время уже и чувство юмора научились программировать? Или проработан этот персонаж куда как тщательнее, чем следовало бы для обычного смотрителя кладбища в захолустном городишке.

— Держи! — с этими словами он прямо к груди приколол мне записку булавкой. Подражатель фигов, аж две единицы здоровья мне отминусовал.

— Ай! — указал я пальцем на перо и бумагу.

— А лопатой по шее и в яму? — практически сразу расшифровал жест могильщик, — Ишь ты, и впрямь — инициативный.

— А-а-а, — достал я все свои сбережения.

— Вообще-то оно стоит раз в десять дороже. Впрочем ладно, бери. Но перо потом вернешь — оно самописное и еще не один месяц прослужит.

— Ы-ы-ы! — довольно осклабился я.

— Ума только не приложу, зачем оно тебе. Ты же ни писать, ни читать не умеешь.

— У-у-у, — загадочно подмигнул ему я и вышел из домика, прихватив письменные принадлежности.

Добравшись до родного склепа, я сразу же отколол записку Карла и, зашив раны, взялся за рисунок. На элементарную детскую картинку у меня ушло больше часа и четыре листка бумаги, но результатом я был доволен. Прицепив все теми же булавками рисунок себе на грудь, я выбрался к территории кладбища и вышел на тракт.

Свой поход к гробовщику я отложил на время: никаких ограничений по срокам у задания не было, опыта за него давали немного, а проверить свою идею не терпелось. Усевшись на траву прямо у дороги, я достал кусок заранее прихваченной ткани и принялся ждать, одновременно прокачивая умение «Зашить дыру».

Час спустя на дороге показалась одинокая телега, на которой находилась семья: мужчина средних лет сидел на передке и правил лошадьми, а в повозке женщина возилась с мальчишкой лет пяти-шести. Поправив табличку на груди, я спрятал в

инвентарь ткань и выпрямился во весь рост на обочине, повернувшись к телеге и вытянув вперед руку открытой ладонью вверх. При этом я старался улыбаться, как можно шире, и выпячивал вперед грудь, демонстрируя свой шедевр.

Телега замедлилась, не доезжая до меня с десяток шагов. Возница осадил лошадей и повернулся к своей жене:

— Смотри, Рана, никак мертвяк на дороге?

— Ой, избави нас пресвятая Амалия от напасти лихой, — очертила та сжатыми в щепоть пальцами круг вокруг своего сердца.

Вы получили урон 10 единиц (Свет)!
Здоровье: 10/20

Ого! Вот это сила молитвы! Больших усилий мне стоило не броситься наутек после такого «любезного» приветствия. Сильна эта пресвятая Амалия, ой сильна, раз одно ее имя на меня так действует.

— Мама, он же плачет! — закричал вдруг ребенок, указывая пальцем в мою сторону.

— Где? — женщина прижала мальчика к груди, а мужчина вытащил из укрывавшей дно телеги соломы топор.

— Вон, на картинке!

Наступила тишина. Минуту спустя возница щелкнул кнутом, погоняя лошадей, и телега тронулась с места. А когда телега поравнялась со мной, то что-то сверкнуло на солнце и упало рядом в траву. Все так же улыбаясь, я смотрел вслед удаляющейся повозке, и лишь когда они отъехали достаточно далеко, я нагнулся, чтобы подобрать блестящий предмет. Это оказался металлический кругляш:

Вы нашли 5 монет!

Работает! Как я уже убедился на примере НИПа-попрошайки, далеко не все боты в этой игре умеют читать и писать. Вот я и решил проверить, способны ли они распознавать простейшие символы и понимать их смысл. И эксперимент удался на все сто!

Я поправил картинку на своей груди. Картинку, на которой был нарисован один из самых популярных текстовых символов еще со времен зари виртуальных технологий: круглая голова человечка с широко открытыми глазками, крохотным носом-пуговкой, выразительно опущенными вниз уголками губ и одинокой слезой на щеке. Самый обычный плачущий смайлик.

Немного подумав, я снял картинку и заменил ее на другую. Убедившись, что рисунок улыбающегося смайлика будет хорошо

заметен со стороны, я зашагал в строну поселка…

Глава 12
Выход в свет

В поселке встретили меня настороженно. Камнями не швыряли, напасть не пытались, но обходили стороной и опасливо косились. Четверо работяг в тени раскидистого дерева оживленно зашептались, едва завидев зомби. На поясах у них висели плотницкие топоры и широкие ножи, а на бородатых лицах не было и тени страха.

Дистанция до объекта 42 метра!

Отрапортовал скрипт, когда я достаточно близко приблизился к этой хмурой четверке. Захлопали ставни окон, замелькали за пыльными стеклами любопытные лица. В некоторых домах открылись двери и на порогах появились фигуры их хозяев или просто любопытствующих. Детей было немного: скорее всего, взрослые попрятали их по домам.

Одинокий старый пес, звеня цепью, выбрался из конуры и начал было на меня брехать, но потом, словно испугавшись собственной храбрости, внезапно умолк и снова спрятался. Остальные собаки молчали — то ли боялись, то ли не воспринимали меня, как угрозу. А может, просто, не знали как реагировать на игрока, пахнущего зомби — не были на это запрограммированы, а выделять ИскИна для управления дворовыми псами в захолустном поселке никто не стал бы.

Позади раздались уверенно приближающиеся шаги. Мужики с топорами, увидев того, кто подходил ко мне сзади, выстроились в ряд, перекрывая мне путь вперед.

Я прислушался:

Обнаружен звук шагов. Дистанция 25 метров, направление: Юг.

Это уже сработал мой звуковой скрипт. Я поморщился и сделал пометку переписать его на более удобный и менее назойливый.

Шаг твердый, равномерный. Легкое позвякивание металла, и скрип кожи. Шелест извлекаемого из ножен клинка. Я повернулся, изобразив самую радушную улыбку, на которую было способно мое мертвое лицо и вытянул вперед руки раскрытыми ладонями вверх.

— Именем Закона, замри на месте, монстр! — голос стража закона звучал уверенно. Впрочем, он и был на добрую полсотню уровней выше меня, — что тебе нужно в поселке?

— А я видела вчера этого мертвяка, — раздался вдруг

женский голос.

Невысокая полноватая женщина стояла за невысоким забором, налегая на него своей необъятной грудью. В приметном сарафане цвета полевых цветов и с повязанным на голове платком. Нет, раньше я точно с ней не встречался.

— Он на погосте работает, у кладбищенского смотрителя — за могилами приглядывает. Я вчерась вечером к Кар… к мужу на могилку ходила, видела его.

Четверка мужиков заухмылялась, прикрывая невольные улыбки кто рукой, кто бородой. Угу. То-то едва темнеть начало, могильщик сунул мне полсотни драных саванов и велел не появляться, пока все не зашью. Теперь понятно, чем — или кем — он был занят.

В подтверждение ее слов, я достал написанную хозяином бумагу и ткнул ею в нос стражнику. Тот уставился в нее и зашевелил губами, читая. Как мне показалось — по слогам.

— Ишь ты! Прям казенный — ни потерять, ни поломать, — усмехнулся он, — Ну а здесь тебе что нужно? За свежим мясом приперся?

— Э-э-э, — замотал я головой и указал на картинку с улыбающимся смайликом.

Потом я лег на землю в позу готового к погребению покойника и руками очертил вокруг контур гроба. Поднялся и изобразил человека, который стучит молотком.

— Это он просит похоронить его по-человечески! — уже без страха, вышел за калитку один из посельчан и включился в предложенную мною игру.

— Та не… Надо ему кол осиновый в сердце, — это подошла бородатая четверка.

Я отрицательно замотал головой. Вытянул вперед ладонь со сжатыми коробочкой пальцами. Сверху накрыл второй ладонью, изображая крышку гроба.

— Я так думаю, он говорит, что всем нам крышка, — нашелся еще один эрудит. Постепенно вокруг меня начала образовываться толпа, и каждый норовил вставить свою версию.

— Башмаки, башмаки ему нужны, он же босой совсем! — орала сердобольная бабка.

— Жрать оно хочет, истину говорю — к гадалке не ходи!

— Говорит, что если не отдадим ему самую красивую девку, то он все кладбище на нас поднимет, — это уже вмешался молодой паренек призывного возраста, за спиной которого пряталась большеглазая красотка, от таких слов вмиг побледневшая.

Финальную точку поставил в споре сам гробовщик, которому

шум на улице мешал работать:

— А ну разошлись все! Мертвяка Карл ко мне прислал с мерками для гробов.

Недовольно зароптав, селяне отступили, но расходиться по домам не спешили. Четверка работников с топорами расступилась, но едва-едва, чтобы я между ними протиснулся.

Мастер привел меня в свой дом и, по совместительству, мастерскую. Там он, ни слова не говоря, взялся за дело: замерил мой рост, ширину, окинул взглядом сбоку, что-то прикидывая. Уложил на широкую доску и сделал пару меловых меток. Ага! И впрямь, для меня гроб мастерить собрался! Ну, раз так, то следовало позаботиться о своем будущем удобстве.

Я слегка раскинул в сторону руки. Провел пальцем черту чуть дальше меловых меток, мол: «нельзя ли чуть пошире?» Потом и вовсе улегся на бок, подогнув ноги.

— А то и верно, тебе это скорее кровать, чем ящик, — согласился мастер, — не волнуйся, сделаю попросторнее. Готово будет дней через пять-шесть, тогда же и оплату возьму.

Выполнено задание «Гробовая мерка»!
Получена награда: +50 Опыта
Всего опыта: 210из 400

Выйдя из мастерской, первым делом внимательно осмотрелся. На улицах было пусто, но я чувствовал на себе взгляды десятков пар любопытных глаз. Наверное, не каждый день по поселку разгуливает «казенный» зомби с рисунком смайлика на все брюхо! Стражник и четверка мужиков с топорами демонстративно стояли посреди улицы и не сводили с меня глаз, пока я не вышел за ограду поселка.

Но отправился я не в сторону кладбища, а к городу: собирался провернуть до вечера еще одно дело. Не пройдя и пары сотен метров, я услыхал позади звук шагов, а потом и дыхание, срывающееся на хрип. Похоже, меня преследовал кто-то не слишком спортивный.

Обнаружен звук шагов. Дистанция 52 метра, направление: Запад.

Ну что ж, бегать я не могу, так что скоро меня все равно нагонят. Поэтому я развернулся лицом к преследователю и принял самую миролюбивую позу: улыбающийся смайлик висит на груди, моя улыбающаяся рожа — сверху, руки выставлены слегка вперед с открытыми ладонями.

— Уф, насилу догнала! — шагах в десяти остановилась преследовательница.

Это оказалась моя заступница, та самая женщина, что вчера

наведывалась в домик Карла. Отдышавшись, она сделала осторожный шаг в мою сторону.

— Ты же потом назад, на погост пойдешь? Просто, есть тут у меня, — еще один шаг, — нужно кое-что Карлу… смотрителю кладбища передать, — щеки ее заалели, а в руках появился свернутый листок бумаги.

> **Внимание! Вам предлагают задание «Послание вдовы».**
>
> **Принять задание?**
>
> **Да / Нет**
>
> **Описание:** вдова из Малой Ривенки просит вас передать письмо Карлу, смотрителю Западного погоста прямо в руки:
>
> **Награда:** +50 Опыта, +10 монет.

Задание я, разумеется, взял. Вдова, наконец-то, выдохнула и на ее полноватом лице расплылась улыбка. Осмотревшись по сторонам, она засеменила назад, к поселку. А вот мне еще предстояло разобраться с появившимся сообщением:

> Недостаточно места в инвентаре!

Приплыли. Несмотря на то, что я оставил в склепе лопату и письменные принадлежности, чтобы освободить место, все равно шести стандартных ячеек не хватало. С собой у меня были: коробка с нитками и иголками, Счастливая Косточка, три куска бумаги и два метра чистой ткани, позаимствованной у Карла. И четвертый лист бумаги висел на груди, не занимая места в инвентаре. Каждый лист бумаги занимал отдельную ячейку — ведь на них были разные картинки.

Каждый предмет был мне нужен, а тащить что-то в руках не хотелось, с моими-то параметрами. Да и зомби с пустыми руками выглядит менее подозрительным и опасным, чем сжимающий кусок берцовой кости или письмо.

Чтобы освободить место и ничего не выкидывать, можно было повесить что-то на себя. Но что и как? Ткани было слишком много. Пришить к себе еще один лист бумаги? Так у каждого из них был свой смысл и назначение. Про мой походный набор швеи-авантюристки и так все понятно. Оставалась косточка.

Я достал Счастливую косточку и принялся вертеть в руках и так и эдак прикидывая, как можно ее прикрепить к себе. Не нос же прокалывать? А вот проковырять в ней дырку и продеть веревку… или нитку… Но чем я просверлю кость, и не испортит ли это ее свойств? Терять халявную единичку к Удаче мне не

хотелось: это же удвоение моего родного стата!

В конце концов я придумал: перекрутил вместе несколько нитей, чтобы создать какое-то подобие веревки, завязал на одном конце подобие самозатягивающейся петли, и продел в нее кость, толстым концом кверху. Затянул.

Получено +10 Опыта! Текущий опыт: 220/400!

Интересно, за что это меня так? Неужто за вот эти манипуляции? Так я еще и не закончил! Второй конец нити я намертво привязал примерно возле кости, сделав некое подобие ожерелья.

Получено +10 Опыта! Текущий опыт: 230/400!
Внимание! Получен талант «Изобретатель»

Проявив немного фантазии и смекалки, вы научились изменять мир вокруг вас, создавая новые предметы из нескольких простых элементов.

Потерян предмет: «Грубая нить»!

Потерян предмет: «Счастливая косточка»!

Получен предмет: «Простой амулет удачи»!

Запестрили перед глазами системные сообщения. Моя нехитрая конструкция пошла рябью, вспыхнула — и в моих руках оказался амулет в виде треугольной кости на веревочки. Новый предмет! Я повесил его на шею и тут же забрался в характеристики персонажа. Проверить, во что вылились мои «фантазия и смекалка». Странно, что этот «Изобретатель» идет не навыком, а талантом. С одной стороны — это процесс сугубо творческий и вот так, в рабочем режиме особо не поизобретаешь. А с другой — не видать мне с него ни рецептов, ни роста параметров. Ну, зато и место какого-нибудь более полезного навыка не занимает.

Сперва я проверил свои статы:

Удача: 2 (1 + 1 от предметов)

Работает! Разумеется, подросли и вторичные показатели: шанс критического урона и шанс увернуться от направленных атак. Залез в описание таланта:

Изобретатель: 1/10 (0 %)

Описание: благодаря этому таланту, создаваемые вами из простых компонентов новые предметы будут более долговечны. С ростом уровня, вы сможете использовать больше компонентов и создавать более сложные и долговечные предметы.

Прочность создаваемых предметов: +10 %

Ну и, напоследок, сам амулет:

Простой амулет удачи
Тип: украшение (шея)
Удача: +1
Прочность: 5/5
Стоимость: 300 монет

Прочность, конечно, удручала — по моему опыту прошлой игры, такой предмет износится естественным путем примерно дней через пять, даром, что костяной. Зато, его можно было продать! Засунув письмо в освободившуюся ячейку инвентаря, я вытащил один из своих рисунков. Сейчас я вам тут еще кое-что изобрету.

Подошел к ближайшему кусту и выломал из него ветку. Согнул лист бумаги сверху и снизу на ширину примерно в два пальца, и продырявил эти согнутые полоски примерно посередине. Засунул палку в отверстия и победно поднял полученную конструкцию над головой.

Но ничего не произошло. Ни получения нового предмета в духе «Транспарант на палочке», ни повышения опыта у «Инженера». Наверное, в зачет шли только созданные реальные игровые предметы, или там все как-то хитро считалось.

Почти через час я вышел к Западным Воротам. И чем ближе я подходил к городу, тем оживленнее становился тракт. Как оказалось, идущая вдоль моего погоста и Малой Ривенки дорога была не главным западным направлением, хотя оба пути и шли параллельно, соединяясь лишь почти у самых городских стен. Впрочем, оно и понятно — кому охота ехать мимо кладбища или ютящихся бок о бок лачуг вольнонаемного люда?

У самих ворот была изрядна толкучка: смешались люди, телеги, конные и не совсем всадники, верхом на диковинных зверях — в общем, обычное явление для средневеково-фэнтезийных КПП. А вдоль толпы изнывающих на жаре людей, желающих попасть в город, сновали ушлые торговки да прочие «паразиты»: гадалки, воры, попрошайки, проводники.

— Пирожки! Кому пирожки горячие, теплые, холодные! Свежие и несвежие в полцены!

— Гадаю по руке, по чайной гуще, на картах и на костях!

— Нужны два ДД для охраны обоза, деньгами не обижу, предоплата 50 %!

— Подаааайте пресвятой Амалии ради, убогому!

Слились для меня в единый хор голоса, дублирующиеся текстовыми сообщениями в локальный чат. На всякий случай я проверил: нет, как и прежде, могу чаты только читать. И НИПы и игроки кричали, болтали, оскорбляли друг-друга, что-то или кого-то искали, продавали и покупали.

Я присмотрелся к тем, кто сидел вдоль дороги у самого перекрестка двух трактов. Попрошайки чинно расположились на обочине, выдерживая равное расстояние друг до друга, словно за каждым было застолблено его персональное место. Впрочем, а почему «словно»? Наверняка ведь разработчики им и прописали, где сидеть, что кричать и когда сменщика ждать… Все нищие здесь поголовно были ботами: ну кому из игроков захочется отыгрывать попрошайку мало того что за городской чертой, так еще и на самом малопопулярном направлении?

А по другую сторону дороги расположился торговый люд: на наскоро сколоченных столах лежала разная снедь, стояли запотевшие кувшины с водой, а то и с чем покрепче, переливались на солнце украшения, манили спелыми боками фрукты, пестрились переливающимися узорами платки и пояса.

Присмотревшись я понял, что все не так радужно, как кажется. Некоторые торговцы и торговки улыбаются вымученно-дежурно, украдкой потирая сопревший бок или затылок, да и товары их были далеко не первой свежести: кувшины треснувшие, фрукты подгнившие, над пирогами уже кружили мухи, а украшения были дешевыми стекляшками.

Игроки. Так называемые «начинающие крафтеры», стоящие в начале своего пути к богатству и славе. Уровни от десятого до тридцатого — чем выше уровень, тем товара больше и выглядит он привлекательнее. Здесь им приходилось конкурировать с НИПами, которые в отличие от реальных людей, не уставали, сон лишь имитировали, да и друг друга ресурсами снабжали не в пример охотнее, повинуясь заложенной в них программе. Игрокам же приходилось по-настоящему работать: добывать, выращивать, выменивать, обрабатывать, покупать рецепты, не забывать про тренировки и повышение уровней и так далее. Не удивительно, что они существенно проигрывали в качестве своей продукции.

Место для себя я выбрал, все же, между двумя «неписями». Те, в отличие от уставших и обозленных на неудачный день игроков, не так эмоциональны и стараются держаться в заданных

разработчиками рамках. Место было не особо удачное с точки зрения количества проходящего через него народу, но вполне подходящее для моих целей — в двух десятках шагов от сухого малинника, непонятно как оказавшегося на обочине натоптанной дороги. Часть кустов была изломана и примята, зато оставшиеся ветви гордо щетинились шипами, не давая себя в обиду. Неисповедимы пути игровых дизайнеров!

Далековато от ворот, конечно, ну так и мне излишнее внимание ни к чему.

— Фу-фу, голытьба, ты бы хоть помылся сперва, — заворчала справа бабка, которая торговала вязаными носками да платками.

Я лишь пожал плечами: твои проблемы. Лично я запахов вообще не чувствую. Но все же, на будущее сделал себе пометку следить за личной гигиеной: лишние дебафы на мою и без того мизерную Харизму мне не нужны.

Слева от выбранного мною места молчаливо стоял и зыркал по сторонам мужичок, смахивавший на цыгана. Взгляд — ну один-в-один как у Мигеля! У его ног в большой клетке копошились и ворочались пушистые котята, изредка умилительно пищавшее. Совсем еще крохи! Признаться честно, всегда любил кошек. Может, их соседство тоже сыграло некоторую роль в выбранном мною месте.

Усевшись, я вытащил из инвентаря свой «фирменный» транспарант и воткнул его в землю рядом с собою так, чтобы его хорошо было с дороги, как пешему, так и конному. Поправил табличку со смайликом на груди и, пристроив на коленях кусок ткани, достал дареный швейный набор.

— Чего енто там у тебя? — заинтересовалась бабка, подслеповато щурясь и пытаясь рассмотреть мои художества, — Последние штаны, что ли, продаешь?

Не обращая на нее внимания, я продел нитку в иголку, сделал пару аккуратных стежков и замер, внимательно поглядывая на дорогу. План был прост: как только мимо меня проходил или проезжал кто-то не слишком торопливый, я начинал шить. Минут десять спустя один из проходивших мимо задержался и, повернувшись ко мне, поинтересовался:

— Эй, чем торгуешь? Что-то товаров никаких не вижу.

Я показал ему кусок ткани, иглу и ткнул пальцем в табличку.

— Штаны шьешь? А где готовый товар?

Показал ему дыру на своих штанах — на коленке — и изобразил жестами, как ее зашиваю.

— Дыры латаешь, что ли? За деньги?

Я утвердительно кивнул, демонстрируя раскрытую пятерню.

— Ха! Ищи дураков! Мне дома жена бесплатно заштопает.

Мне оставалось лишь пожать плечами и вернуться к работе. Опыт на умение все равно капает. Правда я заметил, что бессмысленное шитье — вот как сейчас — не приносит мне базового опыта персонажу, качается только само умение и едва-едва — навык Портняжного Дела. Тогда как за те же саваны опыт исправно шел.

— Тпрррр… Эй, болезный, чего шьешь? — осадил коня всадник.

Показываю дыру. Делаю вид, что зашиваю ее.

— А рубаху сшить можешь? Мне простую, лишь бы прикрыться. А то смену взять забыл…

Отрицательно машу головой, и всадник проезжает мимо. А я знай шью, да стараюсь взглядом ни с кем не встречаться. Слишком много внимания мне ни к чему сейчас.

— Эй, ты здесь что делаешь? — раздался передо мною возглас.

Уже ставшим привычным жестом указываю на картинку.

— Зомби-швея? Ха! Чего только не увидишь в этой игре.

Игрок, Разбойник. Сорок восьмой уровень. И не поленился же мою информацию просмотреть! Интересно, что он теперь сделает. Стражу позовет или сам разберется?

— Ай! Мертвяк! Люди добрые, да что ж это делается — посреди бела дня мертвяки разгуливают! — всполошилась моя соседка.

— Давно сидишь?

Смотрю на игровой таймер, показываю два пальца.

— И что, еще никого не сожрал? — похоже, вся эта ситуация начинает его забавлять. Впрочем, очередь движется медленно, жара, скука, а тут какой-никакой способ развлечься. Бояться ему было нечего, с нашей-то разницей в уровнях и таким количеством людей вокруг.

Вокруг начал скапливаться народ. Подтянулась стража.

— Расступись, разойдись, стража идет!

Не дожидаясь, пока меня заставят, я встал, поправил картинку со смайликом на груди. Разбойник присмотрелся к ней и хмыкнул. Наклонился к моему уху:

— Хей, ты что, игрок, что ли?

— А ну отойди от умертвия! — окликнул его стражник.

— Вы только это, колюще-режущие уберите, он смирный, никого не трогает — сидит, себе, да штаны дырявые латает за пять медяков, — вступился игрок.

— Это уже нам решать, кто тут смирный. Эй ты, откуда? Кто прислал?

— М-м-м, — промычал я и сунул ему под нос записку Карла.

Тот испуганно отшатнулся, заметив у меня в руках лист бумаги, и даже меч вперед выставил.

— Осторожно, у него оружие. Вон, игла какая здоровенная, — подначил его разбойник.

В толпе раздались сдержанные смешки: ссориться со стражей в открытую никому не хотелось. Стражник смущенно убрал меч в ножны, шагнул вперед, выхватил у меня листок и тут же отступил назад, к товарищам.

— Городское им… им… мущество. Винтарны но-мер… Прохвост… А! Погост! Так-так. Штраф 500 монет, — с трудом одолел нехитрое послание стражник, — Так ты что, выходит, местный?

— А-а-а, — кивнул я.

— А тут что делаешь?

Показываю на табличку. Иглу с ниткой. Кусок ткани с со множеством стежков.

— С самого утра тут, почитай, сидит, — сунула свой вездесущий нос бабка, — И сидить, и сидить. И шьеть, и шьеть… И воняеть и воняеть…

Да. Помыться, определенно, не помешает.

— Говорил что-нибудь? Пугал? Бросался на кого?

— Так нет же, говорю. Как сел, так и сидить. И шьеть, и шьеть. Мертвяк поганый!

— И что же вы стражу не позвали, а?

— Так я думала человек это. Оно поди разбери, живое оно тут шьет, или дохлоеья. Я же энтих зомбяков живьем и не видала никогда. Так вы его это, с собой заберете? Или прямо тут порешите?

— А это уже не ваша забота. Сами решим, что с ним делать.

Говорившего стражника окликнул один из его приятелей. Я разобрал лишь слова «утеря», «порча» и «штраф». В разговор вклинился тот самый игрок, кивнул в сторону бабки, потом обвел взглядом столпившихся. Зачем-то ввернул слово «лицензия».

— Значит, жалоб на этого работника Западного погоста, приставленного городской администрацией в помощь смотрителю, у вас нет, я верно понимаю? — снова обратился тот к бабке.

— Как это нет! Он же тут сидит! И шьет! И, и…

— И воняет, — закончил он за нее, — И вы не доложили, что под самыми стенами города живой мертвец расхаживает.

— Так он же сидел. А я-то думала, что человек… — замялась та.

— А может, уважаемая, вы просто не хотели внимание стражи к себе привлекать? А давайте-ка посмотрим, все ли у вас в

порядке с документами, и на каком основании вы тут занимаете торговой деятельностью, — заученно заявил страж порядка, нависнув над внезапно съежившейся торговкой.

— Так вон же он… Шьет…

— И документ, какой-никакой, а имеет. Верно я говорю? — обернулся он к игроку, словно ища поддержки. Тот ему одобрительно кивнул.

— Какие документы? Сжечь его надобно! Не дело это, что мертвяки среди простого люда ходят! Эх вы, стража, вам бы только документы смотреть, — сплюнул кто-то.

— Эй, оставьте вы бедолагу в покое. Какое дело, мертвый он или живой, ежели человек своим честным трудом лишнюю монету заработать хочет? — пробасил вдруг широкоплечий мужчина лет тридцати. Мощные руки выдавали в нем работника силового труда, — Чем он хуже нас? И то — поспокойнее некоторых будет.

— Гаврон, ты еще куда полез, вот всегда тебе больше всех надо, — протиснулась из толпы хрупкая миловидная девушка с длинной, до талии, черной косой. — Вон, всю рубаху изодрал об этот малинник, прешь напролом, как слепой бурдак, так и пойдешь в драной по рынку, людям на смех?

— Почему это в драной? — широко улыбнулся игрок, — Вон у нас и специалист по ремонту одежды имеется. Пусть он и заштопает. Я даже лично приплачу за такое зрелище.

Монеты зазвенели друг о дружку, падая к моим ногам. Смущенно оглядываясь на собравшихся вокруг людей, плечистый стащил с себя рубаху, играя внушительной мускулатурой. Стражники невольно отшатнулись, а в толпе раздалась пара восхищенных женских вздохов. Черноволосая тут же прижалась к своему мужчине и гордым взглядом окинула окружающих: «видали, какого богатыря себе в мужья отхватила?»

— И правда, милый, — проворковала она, — Пусть шьет, раз уж уплачено.

Зрители поддержали ее одобрительным гулом: посмотреть, как зомби будет штопать рубаху, хотелось всем.

А мне-то что? Мое дело маленькое. Хотите шоу? Будет вам шоу! Я вытащил из коробки три иглы и моток белых ниток. Две иглы вонзил себе в предплечье (минус две единицы Здоровья, но придется потерпеть — работаю на публику), а в третью ловко вдел конец нити. Скрутил, сделал узел и взялся за дело. Разговоры смолкли — все следили за моими манипуляциями.

— Смотри-ка и впрямь шьет!

— Вон, иголки прямо в себя тыкает, и хоть бы что! — раздались шепотки.

Обнаженный до пояса детина следил за каждым моим движением. Иногда, когда я делал паузу, он вздрагивал и напрягался: а ну как что напортачит мертвяк? Да и люди его подначивали:

— Смотри, здоровяк, а ну как пришьет тебе рукава друг к дружке?

— Сейчас нашьет тебе узорами крестов могильных, будешь знать! — вторил кто-то шутнику.

Парень краснел от смущения — видать, не привык к такому избытку внимания к своей персоне — но молчал, еще пристальнее наблюдая за каждым моим движением.

Получено +4 % опыта владения умением «Зашить дыру»: уровень 8 (19 %).

Получено +4 Опыта! Текущий опыт: 234/400!

Наконец, я закончил. Сделал узелок, перекусил хвост нити и протянул рубаху ее хозяину.

Тот буквально вырвал ее из моих рук, тщательно осмотрел каждый стежок, прощупал и разве что не обнюхал. Наконец, широко ухмыльнулся и натянул на себя обновку:

— Хорошая работа! — выдал он оценку.

— Кому скажи, что тебе рубаху настоящий живой мертвяк штопал — так ни в жизнь не поверят. Ни у кого такой диковинки на все наше село не сыщется! — гордо заявила его пассия.

Что тут началось! Толпа прямо взорвалась криками:

— Я! И мне дыру залатай!

— А у меня вон, дыра какая на рубахе.

— Ты вообще иди отсюда, лезут тут всякие вне очереди! Я первая тут стояла!

Стража под шумок исчезла, а вместе с нею и разбойник. Бабка смекнула, что ей в руки идет удача (когда еще столько народу возле нее соберется?) и заголосила:

— А кому носочки вязаные да поясочки плетеные, что рядом с зомби-искусником весь день пролежали и его мастеровитым духом пропитались?!

Народ шел ко мне и шел. Где и каких только дыр мне зашивать не приходилось! Даже начало казаться, что некоторые «клиенты» подходили ко мне по второму, а то и третьему разу. На качество работы внимания уже никто и не обращал — им важнее было не как, а кто приложил руку к починке. Иные даже обнюхивали отремонтированную одежду: первый раз в жизни я увидел гримасу человека, который одновременно кривился от отвращения и довольно улыбался!

А мне-то что? Собирал брошенные мне монеты, правил нитку

да штопал, прокачивая умение, навык и параметры заодно. Со всех сторон — сплошная польза. Поток людей иссяк лишь затемно. Создавалось ощущение, что я стал основной новостью дня и диковинкой у Западных Ворот. Возвращаясь назад на погост, то и дело слышал, как кто-то хвастался то «настоящей некромантской вышивкой», то тем, что ему рубаху самолично штопал специально для этого дела поднятый колдуном из могилы мастер-портной.

По пути я провел нечто вроде ревизии, подсчитать свой дневной улов. Всего на поход я потратил около девяти часов: два на дорогу туда-назад, пару часов сидел, приманивая клиентуру, почти пять часов работал, не покладая рук.

За это время я поднял умение «Зашить дыру» до 10-го уровня и теперь мог восстанавливать 12 единиц прочности одежде, а себе — 2–3 Здоровья! Навык «Портняжное дело» вырос до 5-го уровня, открыв мне пару новых умений, с которыми я решил разобраться попозже. Ну и, самое приятное, это опыт, которого я получил аж 212 единиц, что вылилось мне в заветный 4-ый уровень и прилагающиеся к этому плюшки. Неплохо так посидел! И это не считая честно заработанных 630 монет, настоящее состояние в моем положении!

Прохожих по пути мне встречалось мало, да и те в сумерках вряд ли замечали, что им навстречу идет не человек, а довольно улыбающийся зомби с транспарантом на плече. На котором была нарисован нехитрый ребус: дырявые штаны — > игла с ниткой — > штаны с заплаткой — > пять кругляшков, изображающих монеты.

Глава 13
Большая охота

А по возвращении меня ждала взбучка. Впервые за эти три дня хозяин прибегнул к помощи Ошейника Подчинения, заставив меня вытянуться по струнке. Сам он расхаживал взад-вперед, что-то орал и тряс руками. Что именно — я не знал, потому что предусмотрительно забрался в настройки и понизил громкость до минимума: все равно все голосовые сообщения дублировались в чат, так что пропустить что-либо важное я не боялся.

Наконец, не то выговорившись, не то просто устал орать, он успокоился и встал напротив меня, глядя мне прямо в глаза. Вернув громкость к исходному значению, я приготовился слушать.

— Тебе все понятно? — закончил он.

Разумеется, понятно мне ничего не было, но в данной ситуации мог быть только один ответ: утвердительный кивок. Одновременно я бегло просмотрел чат, пытаясь понять суть его претензий. По всему выходило, что он пол дня искал меня, а потом ему пришлось самому выполнять за меня какую-то опасную работу. Не знаю, что это была за работа, но выглядел он паршиво: глаза красные и слезятся, рубаха изодрана, руки в царапинах, а штаны и сапоги покрыты слоем земли и опилок.

> **Внимание! Вам предлагают задание «Нашествие крыс».**
>
> **Принять задание?**
>
> **Да / Нет**
>
> **Цель задания**: отыскать и засыпать крысиные норы и перебить всех крыс, принеся в доказательство крысиные хвосты. Крысиные хвосты: 0/10.
>
> **Награда:** +100 Опыта
>
> **Штраф за невыполнение:** наказание по усмотрению вашего Хозяина.

О! А вот и стандартное задание на крысиные хвосты. А я-то уж думал, что не дождусь — все же, не в стартовых «яслях» начал игру. Обычно первые шаги игроков как раз и насыщены подобными заданиями в духе «убей N монстров», «собери N мусора», «выбей из монстров N клыков/когтей/соплей»…

Я отметил, что с повышением моего уровня и опыт за новые задания вырос. К сожалению, кроме опыта Карл мне ничего и не

предлагал. Впрочем, это еще как посмотреть! Швейный набор, лопата, бумага и письменные принадлежности, собственный кусок проклятой земли с удобным склепом, заказанный гроб — весомая прибавка к опыту!

Кстати, о заданиях. Вспомнив о конверте, я достал его и передал могильщику. Тот даже не стал спрашивать, от кого письмо: скорее всего, он и рассчитывал его получить, отправляя меня в поселок. Получив награду, я оставил хозяина в одиночестве — увидав письмо, тот несколько смягчился и велел искать все нужное для травли крыс в чулане.

Но сперва мне нужно было освободить сумку и посмотреть, что же принес новый уровень. Вернувшись в склеп, я спрятал под специально облюбованный для своего тайника камень свои «веселые картинки» — сегодня они мне точно не понадобятся. А потом открыл окно персонажа.

Восприятие: 33
Ловкость: 1 (52 %)
Воля: 1 (24 %)
Удача: 2 (1 + 1 от предметов)

Все остальное было без изменений. Одного навыка и одного развивающего умения было слишком мало для эффективной прокачки умений. Нужно было срочно изучать новые!

Ну-ка, что тут предлагают на пятом уровне «Портняжного дела»? Всего два умения?! Скорее всего, большую часть схем и выкроек (так назывались портняжные рецепты) мне все же придется покупать. А пока нужно выбирать из предложенного:

> **«Пришить пуговицу»** (Не изучено, украшение). Пришивает обычную пуговицу к куску ткани или одежде, прочность соединения 33 единицы. Требования: нитка, иголка и пуговица.

Так. Я глянул расшифровку числа: (5+5*уровень навыка), и пересчитал в уме: у меня выходило, что при навыке 5 прочность должна была получаться 30 единиц. Тогда откуда еще 3 взялось? Это же почти 10 %! И тут я вспомнил, где видел похожую цифру — талант «Изобретатель»! Выходит, он прибавлял прочность не только к создаваемым «инженерным» конструкциям, но и вообще любым созданным мною предметам? Приятно!

Впрочем, на пуговицы размениваться я по-прежнему не собирался, а потому обратил внимание на два новых умения:

> **«Поставить заплатку»** (Не изучено, ремонт).

Позволяет заделать большую дыру с помощью куска ткани, нашитого поверх нее. Восстанавливает 15 единиц прочности и устраняет дыру, которую нельзя зашить обычным способом. Требования: нитка, иголка и ткань.

Здесь я задумался. С одной стороны, можно расширить ассортимент своих портняжных услуг, да и цену поднять. Но быть портным я не собирался, навык был нужен как альтернатива недоступному мне по расе лечению.

Зато следующее умение я взял не раздумывая, и сразу же прокачал. Дайте два!

«Пришить карман» (Уровень 2, улучшение): пришивает к одежде небольшой карман, добавляя дополнительную ячейку к инвентарю. Не более 1 кармана на предмет одежды!

Прочность кармана: 40 единиц.

Допустимый вес: 0.35 кг.

Ткань у меня была, а потому, кое-как откромсав мечом от нее пару кусков, я тут же занялся апгрейдом своей нехитрой одежды: пришил карман на штаны и на рубаху. Теперь я мог таскать восемь предметов, правда, два из них имели ограничение по весу.

Катастрофически не хватало ножниц. И одежды под карманы тоже. Интересно, а на носки или рукавицы можно их будет присобачить?

Затем я забрался в окно разработки модификаций и переделал свои предостерегающие скрипты: теперь они ставили отметку на карте радара, помечая источник звука или замеченную цель и указывая расстояние здесь же, на миникарте.

Пару скриптов сделал для отслеживания прочности карманов: береженого зомби — бог бережет! Правда, пока что от местных божеств я получал сплошные неприятности.

Все? К новым подвигам готов! Взвалив лопату на плечо, я направился за предметами для поимки крыс. Это оказались три пучка сушеной травы, тупой ножик и мышеловка. Одна штука. Мне было смешно, но не долго. Да и размеры ловчего инструмента были таковы, что он больше годился для ловли собак или волков-дистрофиков. Какие же там крысы?

Крысоловка (ловушка, 4-ый уровень)

Описание: эта крысоловка простейшей конструкции предназначена не убивать, а ловить крыс живыми, по возможности их травмируя и удерживая до приходя охотника.

Урон: 10–20 (дробящий)
Удержание: 2 минуты
Прочность: 37/100

Отдыхать я не стал — ну и что, пусть уже и было темно. Нужно было поскорее разобраться с заданием, чтобы завтра снова наведаться к городу, попортняжничать: терять золотую жилу я не хотел, а полученный вчера рекламный эффект новизны и экзотики вряд ли продержится долго. К тому же, наверняка крысы не раз меня прикончат — вот и отдохну, пока буду ждать возрождения. На период этого времени, который длился от пары минут до четырех часов, игра отключала игрок от игры, а капсула погружала его в настоящий сон, позволяя утомленному игрой разуму полноценно отдохнуть. А тело и так не особо утруждалось.

У могильщика я выпросил «палочку-зажигалочку» — короткий, угольно-черный стержень длиной в палец, на конце которого зажигался крохотный огонек, стоило его сильно сжать. В качестве осветительного прибора я получил самую банальную свечу. Ладно, все лучше, чем ничего.

Первую нору я отыскал почти сразу, на поиски второй убил почти час, а третью так и не нашел. И что теперь делать? Кину я пучок горящей травы, дым выгонит зверей, но… Во-первых, крысы могли выскочить через другую нору, которых было три. Во-вторых, вряд ли я осилю десяток разом набросившихся на меня крыс. Задачка!

Пока я решил просто присмотреться. Поставил крысоловку у норы и принялся ждать, мысленно обдумывая, как и на что потратить свои 650 монет — настоящее богатство для моего уровня!

Вдруг у самых моих ног что-то отчаянно заверещало!

«Обнаружен звук» — оповестил скрипт, зажигая на миникарте яркую точку. Дистанция 1 метр!

В ловушке билась крыса размером с таксу. Быстро просмотрел ее свойства:

Могильная крыса (монстр).
Животное, уровень 5.
Здоровье: 17/25
Урон: 7–8 (физический)
Особое: 2% шанс заразить Чумой при укусе
Эффекты: «Сломана лапа» — ловкость снижена на 25 %.

И вот таких вот «Бобиков» целый десяток! А у меня — только

лопата. И не стоит надеяться, что у нее и против крыс двойной урон окажется.

Я со всей дури обрушил лопату на крысу. Промахнуться я не боялся: тварь огромная, вырваться пока не может, да и Меткости у меня хватало, даже с поправкой на плохое освещение.

> Вы нанесли урон: 3 (физический) по Могильная крыса: здоровье 14/25.
>
> Вы нанесли урон: 2 (физический) по Крысоловка: прочность: 35/100.

Крыса лишь бессильно щелкнула зубами, пытаясь до меня дотянуться, и сильнее поранилась:

> Могильная крыса получает 2 урона (дробящий): здоровье 12/25.

Так, присесть и подумать. Допустим, крысу я прибью. Но при этом сломаю крысоловку, а через полторы крыса и сама вырвется. Ладно, сперва разберусь с ней, а там уже думать буду. И я снова обрушил удар лопаты на крысу, стараясь попасть по голове:

> Вы нанесли урон: 2 (физический) по Могильная крыса: здоровье 10/25.
>
> Вы нанесли урон: 3 (физический) по Крысоловка: прочность 32/100.
>
> Крыса нанесла 8 урона по Крысоловка (физический): прочность 26/100.

Вне себя от боли и ярости, крыса начала грызть ловушку! В четыре удара я прикончил зверя, уполовинив прочность Крысоловки и осев на землю почти без сил: энергии оставалось пара единиц.

> **Могильная крыса погибает!**
> **Опыт:** +35 (46/800)

Опыт, конечно, дело приятное, но так у меня ничего не выйдет. Итак, у меня есть два входа, девять крыс, три пучка дающей ядовитый дым травы и крысоловка на последнем издыхании. И еще моя верная лопата как рабочий инструмент и как оружие. И что-то вроде зубочистки в форме ножа.

Я неловко шевельнулся, зацепив ветку стоявшей рядом рябины, и меня окатило легким душем из росы, покрывавшей листья. Бррр. Заодно вспомнил, что надо бы мне помыться как положено. И тут мне в голову пришла гениальная идея!

На реализацию своего плана я потратил часа четыре, десять раз пожалев, что у меня нет Атлетики: ух я бы ее сейчас поднял! Я выкопал прямо у одной из нор глубокую яму, а с других сторон окружил дыру землей, оставляя крысам фактически лишь один путь к отступлению — в яму.

А потом я начал таскать в яму воду. Переносить я мог 5 килограмм без штрафа и до 10 — с перегрузкой, не позволяющей бегать. Все что выше — делало меня медлительным и сильно тратилась энергия. Одной рукой я поднимал не больше 5 килограмм, но это не проблема — ведра с водой я вообще носил в инвентаре.

Проблема возникла с колодцем. Полное воды ведро я вытащить не мог, а потому я проделал в колодезном ведре дыру, и выжидал, пока половина не вытечет, и таким образом свое ведро наполнял в два приема. Больше всего времени уходило на прогулки между кладбищем и колодцем, но тут, хвала разработчикам, физика игры была на моей стороне. Дело в том, что вылитая на землю вода впитывалась и растворялась. Поэтому даже после ливней лужи были огромной редкостью, а дороги не превращались в коварную трясину.

Исключением из правила была кровь, слизь и прочие «телесные» жидкости, которые, по задумке разработчиков, должны были оставлять следы — для их поиска. Но если создать в земле специальное углубление для воды, то она задерживалась в нем на два-три дня.

Закончив с ямой, я притащил крышку от гроба и положил ее с краю. Потом сходил ко второй норе, поджог и сунул в нее один из пучков травы. Вернулся назад к яме, взял лопату на изготовку и принялся ждать. У моего плана была куча слабых мест: я так и не нашел третью нору, крысы могли сейчас торчать в каком-нибудь амбаре, они могли отправить кого-нибудь в разведку — в общем, шит он был белыми нитками и моими надеждами. Впрочем, как раз в шитье я за эти дни поднаторел, а потому моя импровизированная ловушка сработала. Частично.

Сперва из норы показались струйки дыма, а потом — длинный крысиный нос. Он шумно втянул воздух, принюхиваясь, но выбираться крыса не спешила. Дым стал гуще, и из глубины норы раздался требовательный писк, сменившийся шумной возней, и крыса вылетела из норы, словно ее вытолкнули. Хотя, так оно и было. Зверюга плюхнулась в яму и заработала короткими лапками, барахтаясь в воде. Может, ей и удалось бы выбраться, но следом из норы выскочила еще одна крыса, упав прямо на первую, и хвостатые твари сцепились. Каждая пыталась оказаться сверху, чтобы не утонуть.

В боевой лог посыпались сообщения об уроне, который наносили друг другу крысы, и тут же показалась третья мордочка. Эта тоже оказалась осторожной, так что пришлось ей помочь принять верное (для меня, конечно) решение — ударом лопаты по голове. Теперь внизу барахтались уже три крысы, мешая друг другу.

Четвертая упала в яму сама, пятой тоже пришлось помочь, а вот шестая ухитрилась спрыгнуть на спины своих сородичей и, оттолкнувшись, броситься на меня! Верная лопата приняла удар на себя, и уже пинком я отправил полуоглушенную крысу к остальным. Решив больше не рисковать, я накрыл яму крышкой от гроба и уселся на нее сверху. Нору же завалил заранее заготовленным камнем… Снизу на крышку посыпались нечастые удары, раздался скрежет когтей по дереву. Пару раз земля возле крышки, на которой я сидел, вспучивалась, но несколько ударов лопатой по этому месту быстро успокаивали диверсантку-подкопщицу.

Прошло минут двадцать, прежде чем в лог посыпались радующие глаз сообщения:

> **Могильная крыса погибает!**
> Опыт: +27 (71/800)

…

И так шесть раз. Нет, восемь! Похоже, еще две крысы просто задохнулись в норе. Но и до их хвостов, мне не добраться. Опыт за крыс шел мне частично, так как убил я их не сам. Потом появилось еще одно сообщение, которое стало для меня неожиданным и приятным бонусом:

> Вы создали и успешно применили западню «Водяная ловушка»!
> Получено +10 Опыта! Текущий опыт: 214/800!
> Получено 18 % опыта к таланту «Изобретатель»: уровень 1/10 (18 %).

Эх, жаль у меня навык Ловушек не открыт — тоже хорошо бы опыта получил. Впрочем, для ловушек с собой нужно было таскать различные веревки, палки, крючки, пружины, капканы и прочий неподъемный для меня мусор. Выждав еще с полчаса для верности, я отбросил крышку гроба.

Внизу обнаружилась жуткая каша из грязи, замешанной на воде и крови, а в ней плавали изодранные тела крыс. И снова я порадовался, что не ощущаю запахов. Потому что сейчас мне предстояло одно весьма неприятное, но необходимое дело.

Мне нужно было добыть хвосты.

Для чего я пустил полученный для задания нож. Разложил перед собой шесть тушек и седьмую, из капкана, и внимательно их осмотрел. Жуткой приписке рядом с описанием даже не удивился:

Труп могильной крысы (съедобно).

Каждый труп оказался чем-то вроде контейнера, внутри которого лежали хвосты, клыки, глаза и прочая органическая дрянь — моя добыча. Так в игре был реализован обыск тел. В итоге я стал обладателем такого комплекта крысиных запчастей: Хвосты могильной крысы (6 шт.), Крысиный глаз (7 шт.), Крысиная лапа (1 шт.), Коготь крысы (12 шт.) и Сердце крысы (1 шт.). Все, кроме когтей и лапы, было помечено как «съедобное».

Кажется, теперь я знал, чем буду питаться ближайшее время с интервалом в полчаса, и какое умения от этого прокачается.

— А я все думаю, кто это шумит. Дай, думаю, погляжу, — раздался голос Карла.

Я так увлекся сбором законной добычи, что и не заметил, как он подошел.

— А ты молодец, времени даром не теряешь. Итого, шесть хвостов…

Выполнено задание «Нашествие крыс»! (частично)
Крысиные хвосты: 7/10
Получена награда: +60 Опыта
Всего опыта: 284 из 800

— Все, что у тебя осталось, можешь забирать себе, — щедро одарил он меня парой пучков ядовитой травы, крысоловкой и убогим ножичком. — И еще. Смотрю я тут, как ты эти несчастные тушки потрошишь, да глазки выковыриваешь… — смотрит на меня, а глаза смеются.

Молчу.

— Так вот, если действовать по правильной схеме, то можно намного больше получить. Осторожно снять шкурку, срезать когти, даже вырвать клыки…

Наставник Карл предлагает вам изучить новый навык: «Разделка добычи»!
Принять / Отказаться?

О как! Об этом навыке я знал по прошлому опыту, но сейчас он в сою схему развития не вписывался. С его помощью можно

было снимать шкуры, сцеживать кровь или яд, вырывать клыки и когти, доставать неповрежденными внутренние органы: в общем, лута падало со всякого зверья намного больше и иногда попадался очень редкий. Все это добро скупали кожевники, кулинары и алхимики. Но и эти профессии брать я не собирался.

С другой стороны… Вон сколько всего «вкусного» можно добыть с тушек, с учетом моего «Пожирателя». Ладно! Берем… Тем более, что завязан навык был на мое перекаченное Восприятие и на Ловкость, как второй стат.

Оставшуюся добычу (хвосты Карл забрал) я отнес в склеп, и вернулся к тушкам: далеко от места гибели тела переносить было нельзя. Описанием навыка смотреть не стал, итак все понятно, поэтому сразу занялся предлагающимися умениями: Снять шкуру, Выпотрошить и Вырвать когти.

Первое умение уже было изучено по умолчанию, как базовое, а больше мне и не нужно: шкуры в портном деле не использовались, а заработать на них тяжело: «Разделку добычи» очень часто игроки брали на старте, заваливая рынок всяким хламом.

С когтями та же история. Годились они лишь на порошки да амулеты, но для меня были не съедобны. Тоже мимо.

А вот умение «Выпотрошить» позволяло дополнительно добывать внутренние органы с некоторым шансом, при чем Восприятие на этот шанс влияло довольно сильно! Беру… Потратив одно очко умений, я взял нож и присел рядом с телами крыс, собираясь выжать из них максимум…

Глава 14
Маленькие зомбячьи радости

Остатки ночи я потрошил несчастные крысиные тушки и пробовал на бонусы то, что удавалось из них выковырять: именно на бонусы, вкуса я все равно не чувствовал.

Умение «Выпотрошить» я поднял аж до второго уровня — наверное, это потому что крысы были пятого — так что шанс нахождения дополнительных компонентов чуть-чуть вырос. За каждую выпотрошенную крысу получил еще по 10 опыта — итого +70, с учетом помершей до этого в капкане. Ну и сами внутренности: Сердце крысы (2 шт.), Крысиная печень (1шт.) и Ядовитая железа крысы (2 шт.) — маловато, для семи тушек, но и умение у меня совсем не прокачено.

Печень я решил не есть, оставил единственный экземпляр на потом — мало ли, не сработает умение? Разложил по две штуки каждого лута, а остальное припрятал. Такими темпами скоро мой склеп превратится в жилище вивисектора!

Поставил таймер, и с интервалом в полчаса совал в рот какую-нибудь гадость, качая «Пожирание» и записывая получаемые эффекты. Конечно, в описании самих предметов они тоже появлялись, но но не таскать же их с собой постоянно в качестве «натуральной» справки по эффектам? Пару оставшихся после моих экспериментов «запчастей» я положил к остальным и подвел итог:

> Ядовитая железа крысы: эффект неизвестен, оба раза я так ничего и не получил — ни отрицательных, ни положительных эффектов. Наверное, умение было слабовато.
>
> Сердце крысы: +1 Ловкости и -5 к текущей мане.
>
> Крысиный глаз: +2 метра к радиусу зрения в темноте. Отрицательного эффекта я с двух попыток не получил, а «ловить» его дальше — как-то не хотелось.

Кстати, «Разделка добычи» росла быстрее, чем моя портняжка — наверное потому, что добывать тела животных для разделки было все же сложнее, чем дырки и нитки с иголкой. Интересно, а сработает ли умение на тех, кого убивал не я? Сделал пометку: проверить при возможности.

С делами личными я покончил, пора было заняться и общественными: взять у Карла задания на сегодня и выполнить

их как можно скорее, чтобы хотя бы пару часов посидеть у Западных Ворот. Мне нужна была минимум 1000 монет на первое время — наставники обычно брали от 300 до 500 монет за обучение, а ведь мне еще нужна была карта и какая-никакая экипировка! А то до сих пор разгуливаю босиком да в латаной-перелатаной рубахе. Зато с карманом.

Из трубы домика могильщика шел дымок: скорее всего, готовит завтрак. А значит, скоро выгрузит на меня заданий ворох и малую тележку.

И я был прав: и насчет заданий, и насчет тележки. Я должен был сгрести и вывезти весь мусор (для этого мне Карл выдал тачку), а потом отнести ответное послание вдове из Ривенки. Отлично! Считай, могу заработать официальный повод смыться с кладбища! За оба задания выходило полторы сотни опыта — маловато, но курочка по зернышку, а зомби — по крупице опыта клюют.

> Получено новое задание: «Чистота на кладбище»!
>
> Получено новое задание: «Тайное послание в Ривенку»!

Тачка могла перевозить столько же веса, сколько и я сам, но была дырявой, а колесо постоянно соскакивало. Впрочем, сперва нужно было собрать мусор. Чтобы оптимизировать работу, я прямо на земле палочкой накидал схему кладбища и поделил его на две части: по количеству выходов. Наметил равноудаленные друг от друга точки, куда буду сгребать мусор, чтобы и не таскать лишнего по кладбищу, и к выходу было поближе.

Наметив кратчайшие маршруты, я взялся за работу, используя все ту же лопату. Управился за каких-то два часа. Здорово испачкался и выглядел так, что краше в гроб кладут: я лежал, я знаю. Шесть куч мусора были готовы к транспортировке, но с эти я решил повременить — не было ни малейшего желания потом убирать рассыпавшееся по пути. Поэтому сперва бросил на дно кусок ткани, дыру прикрыть, и занялся колесом. Конструкция была грубая и донельзя примитивная: колесо крепилось между двумя держателями на обычной оси. Она с одной стороны имела расплющенный конец, а с другой отверстие, куда должен был соваться болт или что-то подобное для фиксации — вот только его не было. Проблему я решил просто: отломал подходящую по диаметру ветку и вставил ее в паз, используя вместо недостающей детали:

Получено 2 % опыта к таланту «Изобретатель»: уровень 1/10 (20 %).

Поощрила меня игра за рационализаторство. Получилось у

меня не особо надежно — ну так и ветку новую отыскать не проблема.

Еще часа два я катал тачку по кладбищу, вывозя собранный мусор. Не то, чтобы было тяжело — просто неудобно нагружать тачку лопатой, а потом катить, стараясь ничего не рассыпать и одновременно следя, чтобы мой «болтозаменитель» не сломался в самый неподходящий момент.

К тому времени, когда Карл закончил обход и уже собрался обедать, с первым поручением я справился. Поставил на место тачку, отнес лопату в свой склеп и отправился в Ривенку, чтобы передать письмо тайной зазнобе своего хозяина. С собой я прихватил свой неизменный швейный набор, остатки ткани, заготовленные картинки и «официальный документ» за авторством Карла.

По пути сделал остановку у колодца: привести хотя бы немного себя в порядок, смыть грязь и немного застирать одежду. К холодной воде привык быстро, да и приглушенная настройками капсулы чувствительность давала о себе знать. Одежду напялил на себя прямо так, мокрую: в дороге обсохнет.

Сегодня уже дворовые псы встретили меня звонким лаем, как положено. Детишки, возившиеся на дороге, испуганно заверещали и скрылись за забором, а взрослые прекратили беседы и настороженно уставились на меня.

— Ишь ты, вернулся окаянный. И не лежится же ему в могиле своей…

— Надо бы Старшого позвать, пусть разбирается с мертвяком — чего его по улицам шастать да честных людей пугать!

Это мне еще повезло, что большая часть жителей поселка сейчас была в городе, на работах. Поправив на груди картинку со смайликом, я осторожно двинул по улицам, пытаясь вспомнить, где живет вдова.

К счастью, она уже заметила меня сама: наверняка ждала ответное послание и все глаза проглядела — по лицу было видно, что хочется ей заполучить письмо поскорее, но и тайну свою выдать боится. Или, что вероятнее, боялась она меня. Думается мне, что почтовый зомби здесь был такой же диковинкой, как и зомби-портной.

— Ты, наверное, опять к мастеру Соммерсу? — не приближаясь, осторожно поинтересовалась она, — Давай, провожу.

Женщина бочком-бочком обошла меня и бодро двинулась вперед по улице даже не проверяя, иду ли я следом. Уже у дома гробовщика она отошла в сторону, пропуская меня вперед. Воспользовавшись моментом, я сунул ей письмо в карман,

получив свои 40 опыта и 10.

Собственно, больше мне делать здесь было нечего и, для виду потоптавшись у двери, я развернулся и побрел назад. Выбравшись на тракт, отправился к перекрестку у стен Западных Ворот, на ходу доставая несколько модифицированный транспарант: теперь мои услуги стоили вдвое дороже, и к ним прибавилась еще одна: нашивка карманов стоимостью аж в 100 монет.

Да, дорого. Да, у других наверняка дешевле и качественнее. Вот только я — единственный и неповторимый, благо дохлый. Хочешь выделиться или получить уникальный сувенир на память — плати да переплачивай. Этот принцип хорошо работал в моем мире, и, как показал вчерашний день — в этом.

Не спеша, я прошелся по рядам, с удовольствием отметив, что стоявшие в очереди люди уже нос от меня так не воротили: помогло умывание! Прошагал мимо попрошаек и гадалок, проигнорировал торговцев едой и питьем, задержался возле продавца бижутерии: заприметил у него кое-что интересное на импровизированном прилавке и решил рассмотреть поближе: ножницы!

— А-а-а? — вопросительно промычал я, тыкая в них пальцем.

— Сотня монет! — заявил тот. Звали его Фееенекс, так что это был игрок, причем, невысокого уровня. Скорее всего, начинающий ювелир, а ножницы к нему и вовсе случайно попали, так что реальной их стоимости он и не знал.

— Э, — достаю пятьдесят и высыпаю перед ним.

— Уважаемый, это стоит ровно сто монет и ни одной меньше.

Ага. Небось, Торговлю качаешь? Потренируйся на НИПах, малыш.

— Э-а! — убираю одну монету.

Парнишка судорожно сглотнул, следя за движением моих пальцев.

— Но… они же сто… монет…

— Э-а! — еще две монеты исчезают из общей кучки.

— Девяносто!

— Э-а, — минус три монеты.

— Семьдесят! — срывается он на писк, едва не плача.

Пожимаю плечами, сгребаю оставшиеся монеты и разворачиваюсь…

— Ладно! Пятьдесят, будь ты проклят!

Возвращаюсь и плачу заявленную сумму, получая свои ножницы.

Внимание! Получен талант «Торговля»

Проявляя смекалку, настойчивость и свое актерское

мастерство, вы можете добиться более выгодных условий при торговле и получить доступ к редким товарам.

Собственно, ради этого таланта я все и затеял: дело в том, что в игре очень мало кто из ботов умел торговаться. То есть, они рассчитывали конечную стоимость с учетом всех твоих бонусов и заслуг, ее и называли как конечную. И бесполезно было с ними спорить, если разработчики специально не предусмотрели такую возможность конкретно для этого «непися». Поэтому получить талант Торговли и прокачивать его можно было только торгуя с игроками и споря с ними до хрипа за каждую лишнюю монету.

На первом уровне этот талант давал скидку в 3 % у обычных торговцев и 1 % шанс обнаружить у них на прилавке магический предмет.

Добравшись до «своего» места, я так же прикупил немного цветной ткани для карманов и ниток. А когда впереди показался малиновый куст, то понял, что меня здесь ждут. Примерно сорокаметровая очередь выстроилась прямо на обочине, параллельно основной, которая неспешно втекала в город. Эти же люди никуда не шли, а стояли на месте, постоянно оглядываясь по сторонам.

Судя по всему, командовала этим парадом вчерашняя бабка с носками: то и дело я слышал ее голос:

— Эй ты, куда прешь без очереди? Он вперед тебя занимал. Плюгавый, а ну два шага назад, ты же место мастера занял, окаянный… Гриня, кликни друга своего, пусть сбегает проверит, не видать ли господина упокойника! Да узнает он его, что он, мертвяка живого никогда не видел?

И дальше в том же духе. Интересно, это сколько же она вчера на мне заработала, что сегодня так надрывается? Впрочем, носки ручной вязки и плетеные пояса — это тебе не дыру на коленке заштопать. Ничего, свое я тоже заработаю.

Уже не пытаясь таиться, я смело двинул к толпе, активно рабочая плечами и раздвигая народ. Глазастая бабка заметила меня первая, да и знала, кого высматривать. Дала кому-то невидимому знак, и тут же не пойми откуда появился мальчонка лет двенадцати, ухватил меня за руку и потащил к крикунье, покрикивая по сторонам:

— Расступись народ, мертвяк-портной идет! Уступите, уступите дорогу мастеру, а не то проклянет так, что всю жизнь штаны по швам расползаться будут!

Похоже, что бойкая бабка расстаралась, работая над моим имиджем. И, наверняка, уже немало успела продать своего товара. Добравшись до места я с удивлением отметил, что и здесь кто-то основательно поработал: все было чисто выметено, трава

выдернута, а там, где я вчера сидел, лежал плоский гладкий камень.

— Ты присаживайся, присаживайся, сынок, — едва ли не силой опустила меня на камень бабуля. Вот оно как, мы уже и породниться успели! — На вот, сердешный, всю ночь работала, для тебя расстаралась.

С этими словами она сунула мне в руки пару вязаных носков. Темно-серого цвета, от носка до верха подъема узор — кресты могильные. Хмыкнув, я полез в свойства предмета, и улыбка сразу пропала:

Носки вязаные теплые
(становятся персональными при одевании)
Защита: 0 (ноги)
Защита от холода: 3 %
Прочность: 100/100
Особое: +1 к максимуму Энергии
Стоимость: 200 монет

Ай да бабка! Я тут же простил ей все грехи: и вчерашние и будущие на десять лет вперед. И красиво, и практично, а, главное, халява! Места в инвентаре не было, так что я просто натянул носки на ноги. Ну и пусть, что башмаков у меня нет.

Толпа тем временем бурлила. В основном, обсуждали меня и особенно мой внешний вид. По мнению большинства, ну никак не тянул вот этот ободранный и затюканный зомби на искусного мастера-портного.

Устроившись на камне поудобнее, я вытащил и поставил рядом свой «прейскурант», достал обрезы ткани и швейные принадлежности. И пошла работа…

Как я и ожидал, даже завышенная цена почти никого не отпугнула. Уж не знаю, что им тут рассказала ушлая бабка, но народ ко мне шел и шел. Правда, многие требовали от меня сшить им по мерке какую-нибудь одежду или сделать «особый узор», но для таких у меня всегда был один ответ: ткнуть пальцем в картинку на «ценнике» и показать жестами, как я зашиваю дыру. В особо сложных случаях роль переводчика на себя брал бойкий малец:

— Ты куда свои башмаки суешь? Не видишь, мастер портной сидит, порты починяет да карманы пришлепывает на удобные места!..

— Сказано же тебе: не берет мастер жареной дичью, только монетами! Да ты и сам посмотри на него, он же дохлый, ну куда ему твоя утка? Вот ежели бы ты человечины принес…

— Сказано же тебе: заплаты мастер не ставит. Может только

карман тебе сюда пришлепнуть…

От его «творческого перевода» моих ужимок я не знал — за голову от ужаса хвататься или за живот, от смеха. И при этом поражался работе и гибкости алгоритмов ИскИна, управляющих этими двумя НИПами. А ведь еще вчера эта бабка была просто тупым ботом со скверным (разумеется, заскриптованным) характером! Похоже, я наблюдал в действии так широко рекламируемый «масштабируемый ИИ» — когда вокруг компьютерных персонажей происходили сложные и важные вещи, не предусмотренные базовыми алгоритмами, то управление ими передавалось ИскИнам. И чем более значимые были действия, и чем больше игроков в них вовлекалось, меняя историю игрового мира, тем более сложный получался ИИ, способный не только самообучаться, но и импровизировать.

А тем временем я пахал, как проклятый: за три часа ни разу не оторвал головы, только шил и шил. Полсотни зашитых дыр и целых шесть карманов принесли мне аж 1100 монет и еще 20–30 монет мне просто швырнули под ноги. Разумеется, я их поднял, чего уж брезговать-то, в моем положении. Умения тоже подкачались: «Зашить дыру» до 11 уровня, «Пришить карман» до 3-го и навык «Портняжное дело» до 6-го: с двумя умениями дело пошло быстрее, да и шитье карманов опыта давало в разы больше. Манила и радовала перспективами так же следующая запись в параметрах персонажа:

Ловкость: 1 (98 %)

Работа иглой и разделочным ножом давала о себе знать. Эх, еще бы пару навыков, желательно на силу и выносливость, ту же Атлетику! В целом, день обещал быть весьма и весьма удачным, но…

Вдруг тело мое вытянулось, словно струна, одним рывком вставая с камня. Бросив недошитую рубаху (даже иголку с ниткой!), я пошел прямо на людей, не разбирая дороги.

— Эй, сынок, постой! Ты забыл! Куда ты? — всполошилась бабка, а потом, уже для людей, добавила, — Устал мастер, отдыхать пошел. Только вы этого, не расходитесь. А пока можете мои носочки да поясочки глянуть, товар штучный, ручной работы!..

Я уже догадался, что тело мое сейчас выполняет приказы хозяина через Ошейник Подчинения. Интересно, зачем я ему понадобился? Хочет вернуть заигравшегося где-то работничка или случилось что-то серьезное?

Глава 15
Откровение снизе

— Жаль, что я вчера совсем забыл про этот ошейник, — улыбался у ажурных ворот могильщик, встречая мое покорно бредущее тело. — С твоими самовольными отлучками разберемся немного позже, а пока что у меня есть для тебя задание.

Он поманил меня пальцем и отвел в северо-восточную часть кладбище. Указал на что-то, лежащее за оградой:

— Смотри. Он валяется здесь уже второй час, вроде как уснул, хотя до этого распевал срамные песни, распугивая всех вокруг.

Я оглянулся, в поисках этих самых всех. Могилы встретили мой взгляд гробовой тишиной.

— В общем, я хочу, чтобы и духу его здесь не было. Закончишь — зайдешь ко мне.

> **Внимание! Вам предлагают задание «Прогнать пьянчугу».**
>
> **Принять задание?**
>
> **Да / Нет**
>
> **Цель задания**: у Западного Погоста валяется в стельку пьяный толстяк, мешая спокойствию могильщика Карла. Нужно избавиться от него любым путем.
>
> **Награда:** +150 Опыта
>
> **Штраф за невыполнение:** два дня работы в выгребных ямах Малой Ривенки.
>
> **Штраф за отказ от задания:** два дня работы в выгребных ямах Малой Ривенки.

Ого! Похоже, хозяин не на шутку рассердился на мои несанкционированные отлучки! Опыта за задание обещано прилично, штраф — огромный, а значит не так это просто будет выполнить, как мне хотелось бы. А еще впервые появился штраф за отказ от задания. Чего уж там — соглашаюсь, выбора у меня и нет, собственно.

Вооружившись своей верной лопатой, я осторожно начал подкрадываться к храпящему толстяку. Туша, лежавшая прямо поперек тропы, идущей вокруг кладбища, впечатляла своими объемами и громогласным храпом, сотрясавшим ветви растущей неподалеку рябинки. Возможно, она также впечатляла и запахом

перегара, но я со своим сгнившим носом этого ощутить не мог.

Разумеется, убивать я его не собирался — да и не смог бы. Нужно было как-то разбудить его, потому что такую тушу даже нам на пару с Карлом и под ту рябинку не отбуксировать.

Нужно было его будить. Поэтому, подобравшись поближе, я его осторожно окликнул:

— Э-э-э…

Ответом мне стал лишь храп.

— Э-э-э-э!!! — осмелел я, но ответа не последовало.

Недолго думая, я ткнул пьянчугу в бок черенком лопаты, но тот лишь почесался и, перевернувшись на другой бог, захрапел с удвоенной силой.

Извини, приятель, но твое желание поспать в данный момент — прямой конкурент моего нежелания два дня убирать чужое дерьмо! До колодца я добрался быстро, и вернулся назад с наполовину наполненным ведром воды. А кому тут прохладный душ для бодрости тела и духа?

Едва на лицо ему упали первые капли, толстяк шумно заворочался, начал размахивать руками и завопил, не открывая при этом глаз:

— Отец-настоятель, я не сплю, я в процессе единения с божественной благодатью пресвятой Амалии! К обедне непременно закончу, клянусь святыми мощами!

Ммммать, священник! Вот это подстава подстав! Быстро глянул его информацию:

Ираим-Боров (НИП), священник, уровень 10

Я внимательнее осмотрел спящего. Проклятье, да он же ранен! Светло-серая его ряса была покрыта не столько грязью, сколько кровью. Лицо — в синяках и ссадинах. Сконцентрировал взгляд чуть выше тела, вызывая отображение его полоски здоровья. Та — едва заметна, опасно мигает красным цветом, энергия почти на нуле, маны и вовсе нет. Один-два удара лопатой и прощай, святоша, и да здравствует новый уровень-два — при такой разнице в уровнях можно неплохо подняться…

Я даже взял в руки лопату, чтобы привести план в исполнение, но на долю секунды замешкался: откуда он да еще в таком виде? Выбросили из телеги? Дополз как-то сам? Кто это его так? — много вопросов, ответы на которые может дать лишь сам священник. Кстати, судя по уровню, он не местный — Ривенские «неписи» редко были ниже тридцатого-сорокового.

— Пресвятая Амалия, спаси и сохрани! — священник со стоном принял сидячее положение и уставился прямо на меня, — Мервяк!

Он очертил вокруг сердца священный символ круга, и у меня рот открылся от удивления так, что аж челюсть хрустнула: его полоса здоровья прямо на глазах начала расти и наливаться зеленью! Без пяти секунд покойник был совершенно здоров, и это заняло едва ли пару секунд!

— Изгони духа нечистого и дай силу рукам моим, — продолжал тот.

Поднялся легкий ветерок, расправляя складки его хламиды. Довольно ухмыльнувшись, священник удивительно бодро для его веса вскочил на ноги. Лицо его выглядело свежим и румяным, ни единого следа побоев не осталось.

— Низвергни отродье проклятое назад, в землю грешную! — выкрикнул он и ткнул он в меня толстым пальцем.

Инстинктивно я успел прикрыться своей верной лопатой, которая и приняла на себя удар, но сила его была такова, что меня подняло в воздух и отнесло метров на пять.

Вы получили 20 единиц урона (дробящий)!
Здоровье: 5/25.

— И очисти мир этот от скверны его! — закончил священник, не дожидаясь, когда я встану на ноги. Яркая вспышка ослепила меня, но последнее, что я успел заметить, это были полные полоски здоровья и энергии толстяка, и нулевой уровень маны.

Вы получили 135 единиц урона (Свет)!
Здоровье: 0/25.

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»
Выполнено задание «Прогнать пьянчугу»!
Получена награда: +150 Опыта
Всего опыта: 740 из 800

Я медленно поднялся, пытаясь осмыслить произошедшее. Толстый, избитый до потери сознания и красной полоски священник уложил меня с одного удара за пару секунд, не потратив на это ни крупицы маны и энергии. Более того — перед этим он успел полностью восстановиться!

135 урона даже с поправкой на мою уязвимость Свету — это чистых 70 единиц урона с одного заклинания, или чем там жрецы пользуются. У него — десятый уровень. Сравнивать с Костиком даже и не хочется. Даже если бы я был десятый уровень и вложил половину своих очков в Выносливость, то этот Боров уделал бы меня в два-три приема.

Я был готов поклясться, что он не пил никаких зелий, ничего не держал в руках и даже не хватался за висящий на шее амулет или какую-нибудь священную книгу.

— Ты как, цел? — раздался у входа в мой склеп голос Карла.

— А-а-а, — вяло отозвался я.

— Урок четвертый: встреча со священниками сулит тебе серьезные неприятности.

Сссука заскриптованная! Неужели он это все специально подстроил, чтобы меня проучить за мои отлучки?

— Надеюсь, ты усвоил этот урок? Напоминаю, что я жду тебя с объяснениями.

Он ушел, а я честно пытался усвоить полученный урок.

…Жирный священник.

…Без чувств, лишенный маны и энергии.

…Невооруженный.

…Десятого уровня.

От дальнейших размышлений меня отвлекло системное сообщение:

> Вы получили 6 единиц урона (Свет)!
> Здоровье: 19/25.

Эт-то еще что за дрянь в моем склепе!? Я оглянулся, ожидая увидеть что угодно, даже целый отряд толстых боевых монахов, но уж точно не то, что попалось мне на глаза.

Лопата.

Моя лопата.

Он тускло светилась! И я готов был поклясться, что именно она нанесла мне урон! Забравшись в ее свойства, я удивленно открыл рот уже второй раз за день:

> **Освященная лопата могильщика**
> (магическое)
> Урон: 1–2 + 3 (Свет)
> Дополнительно: «Прополка», удвоенный (x2) урон против Растений
> Прочность: 200/200
> Вес: 3.5 кг
> Требования: уровень 5
> Стоимость: 600 монет

Принявшая на себя первый удар священника лопата! Она приобрела свойство магического предмета: стала легче, прочность ее полностью восстановилась и появился дополнительный урон Светом! Правда, не радовали меня

возросшие требования по уровню. Придется пока что обходиться без нее.

Оставив свое грозное оружие в склепе, я заковылял в домик хозяина: за очередной взбучкой.

Карл определенно ждал меня, хоть и делал вид, что по уши занят заточкой лезвия одной из лопат, старательно обрабатывая ее точильным камнем.

— Э-э-э? — привлек я его внимание.

— Итак, уже второй день ты прохлаждаешься неизвестно где, вместо того, чтобы заниматься работой, для которой я тебя вообще-то и приобрел. Тебя постоянно нет под рукой, когда ты нужен… Мне продолжать?

— Э, — отрицательно мотаю головой.

— Твои объяснения? Где ты был и чем занимался?

Уффф… В двух пальцах этого так просто и не объяснишь. Ладно, попробую.

Машу рукой в сторону города и изображаю ладонями открывающиеся ворота. Вытягиваю руку и двумя пальцами показываю идущих по ней человечков.

— Западные ворота? Город?

Киваю.

— Ты ходил в город?!

Отрицательно мотаю головой и снова показываю открывающиеся ворота.

— Ворота. Город. Открываются. Заходишь, — наморщил лоб могильщик.

Снова мотаю головой. Достаю из кармана специально прихваченный листок бумаги и перо, рисую извилистую кривую дороги, фигурки идущих по ней человечков. На их пути — обозначаю ворота. А перед ними — рисую жирную точку.

Указываю обеими руками на себя. Потом тыкаю пальцами в эту точку и снова на себя.

— Не в город, а к воротам! — догадался хозяин. — Зачем?

Достаю свой «ценник» и показываю его Карлу. Усаживаюсь прямо на пол и показываю жестами, словно я что-то зашиваю.

Могильщик долго и внимательно изучал сперва мои художества на транспоранте. Затем — на листке бумаги. Потом посмотрел на меня.

— Ты ходил к городским воротам, чтобы шить?

Киваю.

— А это, я так понимаю, — тычет он в нарисованный мною кругляшки, — монеты? Ха-ха…

И тут его прорвало! Хохотал смотритель кладбища от души, сгибаясь и хлопая ладонью по столу. Смутная тень узнавания

промелькнула у меня где-то на задворках сознания, но тут же испарилась.

— Ну и как, много заработал?

Киваю. Со вздохом достаю и показываю тысячу монет. НИП только присвистнул:

— Ого! Да уж, начинаю тебя понимать. Я-то жалования вообще не плачу…

Имитирую глубокий печальный вдох.

— Ладно. Ты, безусловно, виноват, что не предупреждал меня и отлучался надолго. Но в этом есть доля и моей вины. Не торчать же тебе здесь постоянно. Я вижу, что ты не обычная дохлая кукла, которых чаще всего поставляет мне Аарам. Но ты — моя собственность, и не можешь отлучаться, когда тебе вздумается.

Он ненадолго задумался.

— Давай сделаем так. Ты прямо сегодня разберешься с тем проклятым кустом. Ты будешь делать все, что я тебе скажу беспрекословно и в наилучшем виде. А я буду давать тебе днем несколько часов личного времени — когда там у тебя особенно бойко заказы идут? Но учти — работать тебе придется много и в основном по ночам. Ну и, уж не обессудь, если ты мне понадобишься срочно, то я буду применять Ошейник.

Согласно киваю.

— Значит, так и решим!

> Внимание! Получен талант «Красноречие»
>
> Ваше искусство общения позволяет вам получить дополнительные возможности в разговорах с неигровыми персонажами и эффективнее использовать свою силу убеждения в беседах.

Прочитав сообщение, я даже не знал: смеяться мне, или плакать.

Итак, на повестке дня особенно остро встал вопрос с непокорным колючим кустом. А еще меня очень заинтересовал тот священник. Не как человек или НИП — как класс.

Всего в игре было семь базовых классов: четыре боевых (Воин, Вор, Маг, Стрелок и Жрец), один ремесленный, который так и назывался — Ремесленник, и один «развлекательный» — Бард. Каждый класс потом получал на выбор одну из множества специализаций. По общим навыкам ограничения были не такими уж жесткими: любой, даже воин, мог изучить Алхимию, Торговлю или Музыку, но вот уникальные возможности — давала именно специализация. Только Барды могли стать Фокусниками, Акробатами или Лицедеями, а настоящих вершин в

производственных профессиях добивались только те, кто взял базовым классом Ремесленника.

Так вот, самыми непопулярными классами были именно Барды и Жрецы. В Игру люди шли за развлечениями, за достижениями, за громкими победами и бесценными наградами в виде древних сокровищ или головы дракона на воротах собственного замка. Барды же предназначались для другого — они помогали игроку самовыражаться, удивлять других своим творчеством. Их игровой процесс лежал совсем в других плоскостях, нежели заполненные монстрами подземелья или клановые разборки. Они искали в этом мире себя.

Со Жрецами была другая история. Вся их сила — была заемной, и зависела от прихотей высших сущностей. Те, кто выбирал путь почитания богов и хотел пользоваться их милостями, уже не принадлежали себе, а передавали себя в руки «капризному рандому». Всегда были более простые варианты, более предсказуемые и дававшие гарантированный результат: зачем становиться священником-Целителем, если можно было выбрать куда более надежную Магию Жизни? К чему становиться отверженным Экзорцистом, если Паладины пользовались куда большим почетом и были нарасхват у топовых кланов?

Все дело было в механике класса: Жрецы должны были не просто выбрать себе бога-покровителя, но и всячески угождать ему, постоянно выполняя «великие деяния». Это были обильные жертвоприношения редкими предметами или золотом, регулярные служения в Храме и изредка — выполнение особых заданий. Чем больше жертвуешь и угождаешь, тем выше твой уровень «благодати» и лучше отношение высших сил. И то, не было никаких гарантий в успехе — ты мог лишь молить о милости и надеяться, что достаточно угодил своему покровителю, и у него сейчас хорошее расположение духа.

А игроки не хотели делиться добытым и ежечасно бить поклоны у алтарей, ради призрачной надежды и сомнительной помощи капризных богов. Все решали не раскаченные параметры и крафтовый шмот, а количество твоих пожертвований и неподкупный генератор случайных чисел.

Именно это и привлекло мое внимание. Никаких требований к параметрам. Даже «благодать» — эквивалент маны и энергии, которым пользовались жрецы — не был привязан ни к какой характеристике и не имел максимального значения. Он просто рос, если ты угождал своему богу и падал, если наоборот.

Стань я воином или вором: любые тренировки всегда бы упирались в катастрофически низкий уровень энергии и ее восстановление. То же самое было и с маной. А у жреца все

зависело лишь от количества материальных ценностей для пожертвований. Одежду они таскали самую простую, оружием и вовсе, считай, не пользовались — вера заменяла им и доспехи, и оружие, да еще и лечиться позволяла, как я уже успел убедиться.

Если раньше я жреческий класс даже и не рассматривал, как возможный вариант развития, то стычка с умирающим толстяком в корне перевернула все мои представления об адептах веры.

В общем, я твердо решил стать священником.

И никакой драный терновый куст не встанет на моем пути к классовым бонусам и новым жреческими умениям!

Глава 16
Краткий курс теологии

Значит, все таки священник. Или даже, скорее, жрец: вон, давешний святоша какое пузо отрастил! Как пить дать, жрет за троих. Жрец — значит жрет, все логично. Шутка, конечно — просто священниками называли жрецов, поклоняющихся светлым богам.

С классом определился, осталась сущая малость: его получить. Согласно игровой справке, жрецом можно было стать в любом Храме выбранного тобою божества, выполнив несложное задание — пройдя нечто вроде посвящения. Больше в справке ничего не говорилось, а доступа к игровым форумам и гайдам у меня не было.

Это условие сильно сужало поиски покровителя: всего пантеон Фанмира насчитывал четыре круга божественных сил: Высший или Истинный Круг, Круг Власти, Круг Силы и Круг Памяти. Эти четыре круга включали в себя «действующих» богов и божков, обладающих какой-никакой силой. Все же прочие сущности находились вне Круга или в Забытьи — это были забытые, утратившие или еще на набравшие силу боги.

Высший круг принадлежал единственному богу — Всетворцу, Истинному, Первому или же, как называли его игроки, Великому Рандому. Личности безликой, могущественной и реальной, а точнее, это было воплощение главного ИскИна игры, отвечающего за игровую механику. Храмы в его честь заводить было запрещено и бессмысленно, так что и посвящаться ему было негде.

Круг Власти так назывался, потому что принадлежавшие к нему девять богов были весьма почитаемы в мире и обладали не только часто демонстрируемыми сверхъестественными силами, но и приличными армиями почитателей, служителей или просто верующих. Именно в их честь возводились храмы и устраивались пышные праздники.

В Круг Силы входило около сотни богов, которые хоть и имели реальную силу, но то ли последователей у них было немного, то ли верили они недостаточно искренне — но до Круга Власти они не дотягивали. Это были различные «узкоспециализированные» покровители: воров, бездельников и попрошаек, мореходов, торговцев, людей искусства, кузнечного дела, различных стихий и так далее. Попадались среди них и весьма сильные, но без амбиций. Храмы в их честь строились редко — обычно обходились алтарями, статуями да

жертвенниками. Не тот масштаб.

В Круге Памяти находились мелкие божки да всякие духи хранители, обычно разных мест. О них кто-то помнил, может, даже поклонялся! Нет-нет — да порою проявлялась их божественная сила, но это было скорее исключение, так что о храмах говорить тоже не приходилось.

Сделав памятку, почитать на досуге о девятке из Круга Власти, я отправился к злосчастному кусту, что охранял могилу юного Нелима. Обрубленные мною ветви уже отросли. Конечно, за это время я уже нагулял немного жирка: аж до 25 единиц Здоровья, но снова рубить шипастые ветки не было никакого желания. Да и лопата пока была мне недоступна.

Итак, что я знаю про это растение?

Куст — магический, и вырос, чтобы защитить могилу от посягательств. Так работает охранное заклинание друида. По словам Карла, волшебное растение смертельно опасно для всего живого, потому что пытается прорости к сердцу и опутать его. И, по его же словам, куст вырос больше месяца назад и до сих пор здесь, потому что некому им заниматься: раньше прополкой занимался мой предшественник, в чьем склепе я жил. Интересно, а сколько их (нас) таких помощничков уже было? Надо бы спросить.

Значит, куст не всегда укрывает могилу, а только чувствуя угрозу. Логично? Логично! Я рубил ветки, которые для нормально развитого персонажа моего уровня вообще не проблема. А значит, и угроза была несерьезной. Логично? Логично!

Итак, месяц назад здесь появился некто живой, угрожающий могиле и он по-прежнему здесь! Вроде, тоже логично. На Карла и тех, кто навещал соседние с друидской могилы куст не должен был реагировать, а значит, угроза совсем рядом. На поверхности ее не видно, так что искать придется под землей. Дело для меня нехитрое.

Я очертил могилу кругом в три метра радиусом и на его окружности отметил три равноудаленные точки. Копать, а точнее закапываться, буду здесь. Осталось только добыть красных червей, причем руками. Ладно, зомби грязи не боятся!

Накопав червей и зарядив таймер на каждые полчаса, я сожрал одного. Получив «Поиск пищи» с первой же попытки, погрузился в землю в первой точке и осмотрелся. Ничего. Уселся ждать, пока откатится умение «Закопаться», уставившись на куст. Пальцы мои машинально бегали по вязаным узорам дареных носков. Ритм движений успокаивал и убаюкивал, так что я даже не заметил, когда появилось сообщение:

Вы обнаружили дополнительное свойство предмета «Носки вязаные теплые»!

Получено 3 % опыта к таланту «Познание сути вещей»: уровень 1/10 (5 %).

Ого! А я уже и забыл про этот навык. Выходит, им так что угодно можно «познавать»? В описании носков добавилась новое свойство:

Дополнительно: +1 к восстановлению Энергии

Неплохо. Можно лишнюю сотню шагов пройти с небольшой перегрузкой по весу. Жаль только, что износятся носочки быстро, если обувью не обзаведусь. А для этого — нужен доступ к городу, лежащий для меня только через «труп» злосчастного куста.

Дожидаясь отката, я изучал остальной свой нехитрый скарб, но безуспешно. Время вышло, червяк съеден… и у меня есть еще полчаса, потому что умение не сработало, и червяка я жрал зазря.

Итак, боги Круга Власти. Их было девять: три Светлых, три Темных и три Серых, нейтральных.

С последователями пресвятой Амалии я уже встречался, и оба раза это было больно. Амалия Целительница отвечала за исцеление ран телесных и душевных, а так же за семейный очаг и материнство. В общем, дама весьма популярная. Символом ее был круг, очерченный вокруг сердца.

Ракот Правдоборец выступал на страже закона и порядка, ну и, по совместительству, боролся со злом. Он следил за соблюдением договоренностей и честностью сделок и клятв, а потому его недолюбливали торгаши и чиновники. Символом этого бога был перевернутый меч — тот же крест.

Ну и Ирий Светоносный, местный метеоролог. Он отвечал за урожаи и погоду, так что особенно популярен был среди простого люда. Не качеством, так количеством…

Из всей светлой троицы мне подходил разве что Ирий. Он и поспокойнее был, и к земле, как и я, имел какое-никакое отношение, хе-хе.

Время!

Второй червяк отправляется в рот и… Есть бонус! Закапываюсь во второй точке.

На этот раз мне повезло: прямо возле могилы, метрах в двух под землей, прямо таки светилось крупное, почти полтора метра длиной, ярко-желтое пятно, а рядом с ним несколько пятнышек поменьше. Гнездо там у них, что ли?

Впрочем, для моего плана это было уже не важно. Примерный уровень врага я знал, местоположение — тоже. Два метра было глубоковато, но проблему я решил, сперва выкопав там яму в метр глубиной. Копать пришлось руками: лопата постоянно выскальзывала из рук, норовила стукнуть меня по носу и всячески отказывалась выполнять свои прямые функции — сказывалось ограничение в уровне. Зато мне удалось вонзить ее черенок в землю. Тот с легкостью вошел на метр и слегка провалился: снизу была пустота, как я и предполагал.

Подергав лопату, я немного расширил проход, вытащил черенок и зажег заранее заготовленные пучки ядовитой травы, оставшиеся со времен охоты на крыс. Подождал, пока разгорятся, и бросил вниз: чуть-чуть воздуха там было, а для нормального горения в условиях игры большего и не требовалось, потому что здесь пламя кислород не сжигало. Такие вот игровые условности, чтобы игроки могли нормально пользоваться факелами и разводить костры в узких данжах, не имеющих системы вентиляции.

Теперь оставалось только ждать. Судя по размерам твари, через проделанную мной дыру она выбраться не могла, ну а если у нее есть другой выход, то буду и его искать. Через десять минут мои старания увенчались успехом:

Крысиная матка погибает!
Опыт: +50 (790/800)
Новорожденная крыса погибает!
Опыт: +7 (797/800)
Новорожденная крыса погибает!
Опыт: +7 (4/1600)

Ого! Так вот кто это был! Не иначе, как плодила мне новое задание на зачистку кладбища от крыс, тварь недобитая! Прямо на моих глазах начал втягиваться в землю терновый куст, словно его тут и не было, словно и не истекал я кровью… то есть, черной слизью на его обрубках.

Получен 5 уровень!
Получено 3 очка параметров (авто).
Получено 3 очка навыков. Всего доступно 10.
Получено 3 очка умений. Всего доступно 9.
Здоровье: +5 (30/30)

Доступны новые умения!

Вы получили новый талант: «Ночное зрение»!

Вы выполнили задание «Могила друида»!
Опыт: +50 (54/1600)
Репутация с друидом Радимиром: +100

Вы выполнили скрытое задание «Источник крысиной напасти»!
Опыт: +150 (204/1600)

Вот это посыпалось! И скрытое задание, и репутация с друидом… Еще и придуманный мною квест «укрощение строптивой лопаты» тоже выполнен. Сейчас я ей покажу, кто тут хозяин!

Ухватив присмиревшее орудие труда, я начал углублять яму: мне еще тушки потрошить, умение качать. Труп крысиной матки напоминал огромный раздувшийся шар с торчащими во все стороны лапами-лопатами. Хвост был короткий ушки маленькие, зато в пасти — аж два ряда зубов. Жуть! Обыск принес мне квестовый Хвост крысиной матки, 50 монет и неопознанное колечко, сплетенное из лозы и увенчанное шипом: один в один как волшебный куст!

Умение «Снять шкуру» одарило меня Большой крысиной шкурой, а «Выпотрошить» — Крысиной печенью. Не густо. Тела мелких крысок мне ничего не принесли, а потрошить их было нельзя. Задумчиво посмотрел на горящее рядом с их названиями слово: «съедобно».

В кого я превращаюсь? Вроде бы я всегда любил животных, особенно маленьких, но вот по отношению к этим уродцам не испытывал никаких эмоций. Или просто запрятал их поглубже: умения качать нужно.

Зажмурившись, засунул одну крыску в рот и проглотил, не жуя:

Вы съели **Новорожденную крысу!**
Получено +18 % опыта владения умением «Пожирание»: уровень 1? 2 (4 %).
Здоровье: -1 (17/30)
Энергия: -10 (1/11)
Получен временный эффект «Отвращение». Действие: 20 минут.
Получен временный эффект «Поиск родственной души». Действие: 64 секунды.

Вот это приложило! Энергию снесло одним махом, вынуждая меня опуститься на землю почти без сил. Опустив взгляд, я заметил нечто странное: прямо от того места, где я сидел, во все

стороны протянулись едва-едва заметные светящиеся линии. Обрывались они у могил, превращаясь в размытые пятна. Мертвецы? Я видел похороненные тела? Вот тебе и «родственная душа».

Сил подняться и обойти кладбище не было. Несколько могил привлекли мое внимание: к двум из них линии вообще не шли, а над третьей висело что-то вроде серебристого тумана. Больше нигде ничего подобного я не видел и отметил эти места на карте, на будущее. Через минуту эффект прошел, и я получил новое сообщение:

Вы получили достижение «Железный желудок»!

Залез в описание. Судя по всему, из-за того что я питался всякой дрянью, теперь эффект «Отвращение» действовал на меня на 10 минут меньше. И сказал бы, что «мелочь, но приятно» — вот только нет, совсем не приятно совать в рот всякую дохлую дрянь! Не верите? Попробуйте как-нибудь сами…

Дождавшись, пока уровень энергии восстановится, я отправился к Карлу за заслуженным выходным. Бросил ему на стол хвост матки, насладился видом двукратно увеличивающихся глаз и отвисающей до столешницы челюсти «непися»:

— Ого! Это вот такая дрянь у нас на кладбище водилась?

Киваю.

— И где ты ее нашел?

Показываю растопыренные пальцы и тыкаю вниз.

— Ладно. Часа через четыре начнет темнеть, так что до той поры можешь быть свободен. Но если вдруг понадобишься мне раньше, то не обессудь…

Использует силу Ошейника, понятно. Ладно, сейчас назад в склеп за своими принадлежностями: хорошо еще, что коробка с ними осталась со мной, пара запасных игл там имелась. Пока буду топать к воротам, разберусь, что там за новые умения мне принес пятый уровень.

Залез в окно персонажа. 33 единицы Восприятия внушали ровно настолько же, насколько огорчали сиротливые единицы в других параметрах. Список талантов и достижений хоть и медленно, но стабильно пополнялся новыми, что было довольно приятно.

Новый талант назывался «Ночное зрение» и, ожидаемо, был расовым. Позволял лучше ориентироваться в темноте и точнее поражать цель. В голых цифрах же он просто увеличивал радиус зрения в темноте на 2 метра и добавлял +5 % к Меткости в условиях плохой освещенности.

Согласно игровой механике, при плохом освещении снижался

радиус видимости, зона поражения дистанционными атаками и параметр Меткость. Например, ночью она падала втрое, в сильный туман и сумерки — вдвое и так далее. Так что я получил крохотное преимущество перед теми, у кого такого таланта не было.

Умение под названием «Поиск жизни», судя по описанию, показывало направление к ближайшему источнику жизненной силы. От уровня зависело расстояние, количество указываемых целей и шанс преодолеть попытку цели остаться незамеченной. Умение, без сомнения, полезное, но — как нибудь в другой раз. На мои нужды пока что и Красных Червей хватало.

К городским воротам я шагал не столько с намерением заработать, сколько с твердой целью хорошенько потратиться: мне нужны были башмаки и более приличная одежда, чтобы не слишком выделяться среди городских бродяг. Карта города и сумка тоже не помешали бы. Так что час-два на работу, а остальное время я решил потратить на прогулку вдоль лотков придорожных торговцев.

Разобравшись с полученными «добряками», остаток пути я изучал раздел игровой справки, посвященный остальным богам Круга Власти.

Итак, самым воинственным в троице нейтрально настроенных божеств — да и вообще во всей девятке — был Рольд-Воитель, покровитель всех воинов. Большой любитель боевых трофеев и славных подвигов и ему было не важно, честной была битва или не очень.

Его оппонентом выступал Гилмур Шестирукий, «профессиональный» бог в прямом смысле этого слова, потому что он заведовал ремеслами и брал под свое крыло гениев различных производственных профессий. В общем, был богом крафтеров.

Ну и третий бог по имени Фан Толстяк начинал, как простой покровитель виноделия, но со временем расширил сферы влияния, поднявшись аж до Круга Власти. Что, впрочем, было неудивительно: он поощрял роскошный, беззаботный и праздный образ жизни, щедрою рукой награждая своих почитателей за чревоугодие, злоупотребление спиртным и ласками лиц противоположного (и не очень) пола — в общем, был весьма позитивным божком.

Темная троица выглядела куда мрачнее, а ведь среди них и скрывался мой потенциальный работодатель! Менкаур Мучитель, древняя мумия, повелевавшая нежитью и негласный представитель самой Смерти в этом мире. Скорее всего, именно он мне был уготован, вот только прозвище Мучитель он заслужил

по праву будучи любителем кровавых жертвоприношений и ритуальных пыток.

Кхар Черная Чума. Болезненного вида старик, бог разложения, гнили и всяческих болезней. С таким не то что за руку здороваться — даже дышать одним воздухом не было никакого желания.

Ну и на закуску оставалась прекрасная Аштара Обольстительница, повелительница ночных кошмаров и богиня похоти, воплощение страсти и боли. А ведь действительно хороша! В справочнике из всех девяти богов у нее было больше всего изображений. И все, как один, в весьма вызывающих нарядах. Правда, смутила меня последняя картинка — огромный черный паук в паутине.

У каждого и богов были свои требования к кандидатам. Стать жрецом было достаточно несложно, а вот добиться высокого расположения своего покровителя было весьма непросто.

Тем временем я уже поравнялся с первыми рядами придорожных лотков и принялся рассматривать нехитрые товары. Почти все они на мой взгляд были или слишком дороги, или слишком дешевы. Впрочем, качество товаров было стабильно паршивым вне зависимости от их стоимости.

Тем не менее, я присмотрел себе добротную пару удобных башмаков как раз по размеру. Ну и удобная заплечная сумка на десять дополнительных ячеек. Самая обычная: ни дополнительных бонусов, ни свойства неразрушимости. Продавали их игроки, торговаться не было никакого настроения, так что покупки встали мне в три сотни монет. Легко пришли — легко ушли, да и мне всего-то три кармана нужно пришить, чтобы компенсировать траты.

В любом случае, к своему рабочему месту я подходил в приподнятом состоянии духа и не глядя по сторонам, а потому сильный рывок за руку застал меня врасплох.

— Дядька! Дядька мертвяк, не ходи туда! — раздался жаркий шепот.

Я опустил голову вниз. Это был бабкин внук, тот самый, что сперва выискивал меня в толпе, а потом выступал в роли добровольного «переводчика».

— Ы?

— Там тебя ждут! Люди Хромого с самого утра сидят, тебя видеть хотят!

А вот это становилось уже интересно. Что за Хромой и какие у него ко мне дела? Смерти я не боялся, мне не привыкать, да и вещи и игроков младше десятого уровня не выпадали. Впрочем, скоро мне это предстояло узнать, потому что прямо ко мне

направлялась весьма колоритная троица уголовного вида…

Глава 17
Почти криминальная

Довольно любопытный комитет по встречам. И — высокоуровневый. Я сосредоточился на никах над их головой и получил такую информацию:

Урукхан (игрок), Орк. Разбойник 25 уровня.

Гриндум (НИП), Гном. Берсерк 23 уровня.

Хромофф (игрок), Полуэльф. Разбойник 28 уровня.

Судя по тому, как разом умолкли торгаши, гадалки и попрошайки, эту троицу завсегдатаи западного тракта хорошо знали. Хромым, скорее всего, и был опирающийся на палку человек. Хромофф, хе. Неужели это местная крыша? Уровня и умений пробиться в городе не хватило, так они решили за его пределами народ под себя подмять — причем, и игроков и «неписей»?

— Ты! — проревел орк, указывая в мою сторону, — Не шевелись, иди сюда! Понял?

— Э-э-э, — честно помотал я головой в ответ на противоречивую команду.

— Ты что, самый умный тут что ли, а? — не унимался зеленый.

Лично я был готов поклясться как раз в обратном, исходя из особенностей моей прокачки, но реагировать на явную провокацию не стал.

— Дядька, ты потерпи немного, Павлуша уже за стражей побег, — прошептал мальчонка и скрылся в толпе.

Колоритная троица приблизилась и остановился шагах в десяти передо мною, перегородив тракт. Тянущаяся к городу очередь плавно нас обтекала, словно так и нужно. Даже игроки и боты уровнями сильно выше этой гоп-бригады лишь неодобрительно косились на нас, но так же молча проезжали мимо: в чужие разборки никто не хотел лезть.

— Значит, слушок пошел, что ты тут шьешь, и деньгу гребешь лопатой, — словно невзначай, обронил Хромофф, он же Хромой, и сплюнул мне под ноги.

— А-а, — кивнул я, желая лишь одного: чтобы этот фарс поскорее закончился.

— А ты знаешь, что земля эта принадлежит городу? И каждый, кто хочет здесь продавать товар или услуги, должен налог платить?

— У? — я ткнул в его сторону пальцем.

— Соображаешь, убогий. Я, так сказать, сборщик податей на добровольных началах. Платишь и сидишь себе спокойно: хоть милостыню проси, хоть горшки лепи да продавай. И никто тебя не трогает, не обижает. Сечешь?

— Да че ты с ним базар пустой ведешь, Хромой? Ща я дам ему разок в дыню, сразу дойдет.

Орк шагнул вперед и быстро, без замаха, ткнул меня кулаком в солнечное сплетение. Отработанным (на школьниках?) несильным ударом: вроде и не больно от такого, зато воздух разом выходит из легких, и уже ни о чем не думаешь, кроме как о восстановлении дыхания.

Вот только с зомби такой фокус не пройдет. И громила тоже смекнул, что что-то пошло не так. Бледный хлюпик не скорчился, жадно хватая воздух, а стоит и улыбается.

— Ты че, борзый, да? — заревел он и уже со всего маху врезал мне в лицо.

И снова движение быстрое, неуловимое: наверняка прилично прокачал Ловкость. Впрочем, оно и к лучшему, иначе бы я сразу улетел на точку возрождения.

Урукхан (игрок) наносит вам урон: 18 (физический).

Здоровье: 12/30

Я рухнул, как подкошенный, и замер, затаив дыхание.

— Эй, придурок, ты что там — прибил его?

— Я… это не я! Это он сам!

— Проверь, живой он или уже кони двинул.

Вместо того, чтобы просто глянуть мой статус, этот балбес присел на корточки и положил руку мне на грудь:

— Слышь, Хромой, у него сердце не бьется! И того… он не дышит! — в голосе орка были слышны истеричные нотки. Боится стать ПК-шником или просто недавно в игре? Хотя, уровень у него приличный, должен был уже освоиться.

— Придурок, если бы он сдох, то у тебя бы ник покрасился. Нуб хренов… Инфу его смотри!

— Точняк! — радостно заулыбался орк, — Живой! — это он заметил мою полоску здоровья, — Нет! Мммать! Он дохлый! — а это, я так понимаю, он заметил мою расу.

— В смысле? Так живой или дохлый?

— Он мертвяк! Зомби, сам посмотри! Хром, это что выходит, я его все таки убил?

И тут я встал. Вытянул вперед руки, безвольно уронил кисти, скривил лицо, сдвинув челюсть на бок и, закатив глаза, поковылял прямо на них.

— Ы-ы-ы…

Это была игра. Виртуальная реальность, где полно всяких

зомби, упырей и прочей жуткой дряни. Наше поколение выросло на виртуальных ужастиках и интерактивных фильмах, где ты мог стоять посреди толпы рыцарей, идущих на штурм замка, или плавать среди реликтовых акул, доедающих незадачливого водолаза. Уворачиваться от ламп зомби или обжигающего дыхания дракона. Но все это были объемные картинки, не более.

Уровень погружения в «Мир Фантазий» был куда выше, благодаря вирт-капсулам. Игрок чувствовал боль и запахи, вкус пищи и нежность женских ласк. Иногда игроки, сами того не сознавая, забывали об искусственности окружающего их мира и начинали вести себя так, словно находились в реале. Забывали об условностях игровой механики и навороченных интерфейсах. Вздрагивали при виде пауков, пытались помыть за собой посуду и уворачивались от брызг в лицо.

И сейчас реальностью этих двоих (НИП был не в счет) стал буквально на их глазах воскресший из мертвых зомби, который пер на них, издавая утробное рычание. Нервы игроков не выдержали, и они, развернувшись, смешались с толпой.

— Городская стража, что здесь творится? — а вот и местные «копы» подоспели.

В отличие от неудавшихся гопников, стражи закона сразу поняли, кто перед ними:

— Это не человек, а живой мертвяк! Хватай его!

Что-то невесомое ударило мне в спину и тут же опутало, пеленая, словно младенца. Огромного, смердящего и медленно разлагающегося младенца. Последнее, что я видел, это как с рук одного из стражников срывается ослепительно яркая искра и устремляется мне в лицо…

…Очнулся я в самой типичной каталажке с поправкой на условное средневековье. Простой стол, два стула, Окон нет, железная дверь закрыта, на ободранных стенах — пятна зловещего вида и сомнительного происхождения. Я привязан ко стулу, а напротив сидит господин дознаватель. Серьезно, прямо так над ним и высветилось:

Ларс Мортицце (НИП), дознаватель 40-го уровня.

— Очухалась, тварь? — со зловещей ухмылкой потер он руки.

— А-а.

— Значит так. Ты не стал кучкой пепла лишь потому, что имеется у нас несколько вопросов. И сразу хочу дать совет: упираться не стоит. Я умею развязывать языки даже таким, как ты, понятно?!

В этом-то я как раз сомневался: развязывать мне было нечего физически.

— В общем, все зависит от твоей сговорчивости. Ты ведь не станешь упираться?

— Э-э.

— Вот и славно! Итак. Кто твой хозяин? Кто тебя поднял? Что ты делал в городе? Три простых вопроса, и я хочу услышать три простых ответа.

Выходит, меня они даже не обыскивали? Открываю рот и демонстрирую отсутствующий язык. Нужно отдать должное, законник среагировал быстро:

— Писать умеешь?

— Э-а, — мотаю головой.

— Значит, у нас проблемы? — притворно вздыхает он.

Снова отрицательно мотаю головой. Кивком указываю на свой нагрудный карман, где лежит записка от Карла. Дознаватель бесцеремонно засунул туда руку, вытащил листок бумаги и взглядом пробежался по строчкам.

— Значит, этот Карл и есть твой хозяин? Это он тебя отправил в город, или ты просто «заблудился»? Впрочем, у него и спросим. Значит так, покойник. Таких как ты — здесь не любят. Не дело это, чтобы всякая дохлятина расхаживала по нашему славному городку. Это понятно?

— У-у, — киваю.

— Выдам тебе конвоира, он отведет назад, на кладбище. И учти, если кто из наших еще раз увидит тебя в городе или ошивающимся вокруг — спишем, как не подлежащее восстановлению казенное имущество. Понятно?

Любопытно. Значит, этот бот считал, что я обычный заблудившийся зомби, а не игрок — «бессмертный», как нас тут называли.

— А с хозяином твоим у нас будет отдельный разговор. Сиди здесь и жди.

Как будто у меня был выбор. Дознаватель вышел, и дверь за ним сразу же захлопнулась. Через десять минут она снова открылась — это пришел мой провожатый, здоровенный стражник по имени Богард. Ни слова не говоря, он отвязал меня от стула, но тут же скрутил руки за спиной той же веревкой. Рывком поднял на ноги и сильным толчком отправил в полет к двери.

> Богард (НИП) наносит вам урон: 5 (физический).
> Здоровье: 7/30

Да уж. С мертвецами здесь церемониться не принято.

За дверью было людно. Десятка два стражников шумно переговаривались друг с другом, чистили доспехи и оружие, или

просто дремали на лавке, прислонившись к стене. Но внимание мое привлекло кое что другое.

Карта! Огромная карта города, висевшая на стене! Да не простая: она пестрела подписями, размечена цветами по зонам и обильно усыпана картинками-символами. Как я понял, это была оперативная карта городской стражи, непредусмотрительно оставленная в общей комнате, где частенько бывают преступники.

Впрочем, ее могли оставить и специально. Например, для устрашения или для дезинформации. Но для меня это не имело значения. Я попытался просмотреть информацию по карте: ничего. Взаимодействовать с ней тоже не получилось. Заглянул в свою карту, но там не появилось никаких новых отметок или мест. Впрочем, оно и понятно: на карте отображались лишь те места, которые игрок видел своими глазами. Как вариант, можно было купить или скопировать уже открытую кем-то другим карту. Вот только вряд ли стража мне ее продаст или позволит скопировать…

— А ну повернись! — голос моего конвоира оказался низкий и хриплый, словно тот был простужен. В руках он сжимал черный платок.

Быстро, пока повязка не оказалась у меня на глазах, я сделал снимок экрана, глядя прямо на карту. Это, конечно, будет всего лишь картинка, но всяко лучше, чем ничего. Потом поставил уже на своей карте отметку там, где я находился. Жаль, что не сделал этого, когда «гостил» у некроманта! Какой-никакой, а ориентир. Еще бы как-нибудь избавиться от своего провожатого…

Тем временем мы уже вышли на улицу. Стражник вел меня, крепко ухватив под локоть, и едва ли не нес, настолько он был силен. Из такой хватки с моими параметрами не вырваться. Помог мне случай: мы шли уже минут десять, когда неподалеку раздался шум, сопровождаемый криками и лязгом железа. Провожатый остановился и, судя по всему, повернулся в сторону драки, на мгновение ослабив хватку, а потом и вовсе отпустил меня:

— Стой тут, я только гляну. И не вздумай даже шагу ступить! — и звук удаляющихся шагов.

Вот он, мой шанс!

> Вы успешно применили умение «Закопаться», уходя от погони!
>
> Получено +24 % опыта владения умением «Закопаться»: уровень 3? 4 (2 %).

В землю я погрузился, как был — со связанными руками, повязкой на глазах… Прошло не меньше минуты, и сверху

раздался вопль моего провожатого, а потом звучный топот. Он сперва требовал показаться, потом угрожал достать хоть из-под земли (почти угадал!), затем и вовсе упрашивал и даже предлагал денег!.. Стражник хватал прохожих, тряс их и спрашивал, не видел ли кто, куда побежал пленник. Стучался в двери ближайших домов и чем-то тыкал в кусты. Наконец, определившись с направлением, страж закона куда-то убежал.

Хорошо еще, что он не оказался следопытом! По-хорошему, нужно было поскорее убираться отсюда, но куда? Не хватало еще вернуться назад, к казармам стражи. Поэтому сперва нужно было сориентироваться на местности. Я открыл рисунок карты и нашел на нем даже не одно, а целых два здания, отмеченных как казарма! Ну и в каком из них меня держали? На игровой карте нашел свою отметку и себя, к югу от нее. Весь город для меня по-прежнему так и оставался сплошным черным пятном. Но выкапываться, чтобы сориентироваться на месте, было еще рановато.

Одна из казарм стояла на реке, но я не слышал журчания воды, а значит меня держали не там. А вот и вторая… Три дороги, идущие от нее и только одна — в юго-западном направлении. Конечно, меня могли вести и другой дорогой, но сперва нужно было попробовать самый очевидный вариант. Где-то на этой дороге и закопано мое бренное тело. Причем — собственноручно закопанное.

— Эй, дядька! — раздался вдруг шепот прямо надо мною, — Стражник уже ушел, вылезайте!

Ага, прям разбежался. И все же, мне стало немного не по себе: кто-то явно знал, что я здесь.

— Это я, Павлуша, внук бабки Аглаи.

Что мне сейчас меньше всего интересно, так это интимные подробности из жизни незнакомых старушек. А голос и впрямь, детский.

Здоровье: +4 (11/30)

— Я следом шел, когда вас эти схватили, у ворот… а потом у казармы два часа торчал. Как вас вывели, так я кустами следом шел…

Два часа. Сколько времени вообще? Судя по игровым часам, у меня максимум минут сорок-сорок пять, а потом хозяин начнет беспокоиться.

— А потом я стащил у того болвана кошель, и подбросил лысому. Ну, они и сцепились…

Так вот, что это был за шум! А парнишка далеко пойдет, даром, что «непись»!

— Я видел, как вы в землю провалились, когда тот бугай смотреть пошел на драку смотреть…

Вы выполнили скрытое задание «Побег от стражи»!
Опыт: +150 (354/1600)

Хватит прохлаждаться, пора и делом заняться! Похоже, это один из внуков той самой горластой бабки, что мне носки подарила. Здоровья маловато, конечно, но терпимо.

Выкопаться!

— Ух ты! Ловко у вас это… — восхищенно раздалось справа.

Дождавшись, когда лопнет разрезанная мальчуганом веревка, я сорвал с глаз повязку и осмотрелся. Мельком мазнул взглядом по своему спасителю: невысокий, пол лица закрывает соломенная шляпа. Одет в простую рубаху, короткие штанишки да сандали на босу ногу. Конопатый, на вид лет восемь-десять. Похож на вчерашнего моего «переводчика», но чуть помладше. Ишь ты, а уже по чужим карманам горазд лазить. Хотя, уровень девятый, вор — еще немного, и специализацию возьмет.

Осмотреться по сторонам, сориентироваться на местности.

Мальчуган, похоже, правильно истолковал мой взгляд:

— Это Кривой переулок, к югу если идти, то будет Площадь висельников, там мертвяки висят, из преступников. А ежели на запад взять, то как раз на дорогу к Западным Воротам выйдете.

Ай спасибо тебе, удружил! Я сунул ему в грязную ладошку полсотни монет и открыл скриншот карты стражников. Ага, значит, мы находимся где-то вот здесь, а на северо-восток… Все верно, там казарма. И сейчас мне нужно…

Нет, покидать город я не собирался. Оставшееся время нужно было провести с максимальной пользой: когда мне еще удастся очутиться по эту сторону стен? Сорвав с головы мальчонки шляпу, натянул ее поглубже: нечего народ своим видом распугивать. Махнул Павлушке рукой: «давай мол, беги отсюда, дальше я сам». Тот спорить не стал, стиснул монеты и помчался в сторону ворот, только пятки сверкали.

У меня оставалось еще 1430 монет. С одной стороны крохотное состояние, а с другой — запросы у меня тоже не скромные. Научиться читать и писать, выучить какое-нибудь оружейное и «спортивное» умение, переодеться в одежду, дающую какие-никакие бонусы ну и, разумеется, получить наконец-то класс жреца. Это не считая того, что у меня заканчивались нитки и материя, а в кармане лежало неопознанное кольцо.

Поэтому, сперва в храм, а потом на рынок и в квартал мастеров или гильдейский — куда ближе будет. Я осмотрелся, пытаясь найти местечко, где можно будет спокойно изучить

карту, и наткнулся взглядом на странную парочку: двое пьяниц, кое-как поддерживая друг друга, весьма извилисто пытались пересечь улицу в паре домов впереди меня.

Что в них было странного? Ну, например то, что один из них только делал вид, что пьян — одежда чистая и не мятая, а бутылка, к которой он то и дело прикладывался, не пустела. А у второго из бока торчал нож, и он был залит кровью. Да, я глазастый — Восприятие аж 33 единицы. Поэтому я прекрасно видел, как на землю упал сверток, который трезвый «пьянчуга» метким пинком отправил в кучу листьев, прежде чем эта парочка скрылась за дверью.

«Что упало — то пропало», — подумал я и без малейшего зазрения совести присвоил себе сверток, засунув его прямо так в сумку. Потом посмотрю, чем меня наградила судьба.

Поспешив убраться подальше, минут через десять, наконец, я нашел тихое местечко на скамейке под фонарем. Присел, словно решил передохнуть, я снова открыл карту стражников. И сильно приуныл: единственным храмом в городе был Храм Пресвятой Амалии. И для меня это было серьезной проблемой…

Глава 18
Святотатство первой степени

Так или иначе, я решил отправиться именно к храму. Да, зомби. Да, к храму пресвятой Амалии. А что еще делать? Выцарапывать у игровой механики по крупицам копейки опыта с помощью пары малополезных навыков мне до смерти надоело.

Я должен был заработать кучу денег, достучаться до лояльных представителей администрации, связать с реальным миром, добраться до своего тела, наконец! И как этого добиться, окучивая ржавой иглой обывателей под городскими стенами и радуясь несчастному амулету с +1 Удачи, словно заполучил в свои гниющие руки фрагмент легендарного комплекта Всадника Дракона?!

Шел я, низко надвинув шляпу и смешиваясь со спешащими по своим делам людьми. В общем, всячески старался не привлекать к себе внимания, но при этом внимательно осматривался по сторонам: примечал различные ориентиры, ну и, заодно, открывал свою игровую карту.

Первый раз меня накрыло, когда до храма оставалось кварталов пять.

Это было похоже на зуд от крапивы. Нестерпимый, обжигающий зуд по всему телу, от которого хотелось чесаться и чесаться, раздирая кожу в кровь. К счастью, это длилось всего пару секунд, словно этакое мимолетное предупреждение: «не приближаться!»

Впрочем нам, дуракам (Интеллект 1, напоминаю!) намеков не понять, поэтому я даже скорости не снизил.

А шагов через тридцать меня накрыла вторая волна. На этот раз начали отниматься ноги. Они просто отказывались сгибаться, стали словно чужие. Интересно, это меня одного так встречают? И тут я впервые за это время открыл общий чат локации, находясь в городе. Что там творилось!

— Продаю рыбу свежую и вяленую, недорого!

— Услуги начертателя, рисую руны на усиление и на прочность!

— Нужен хил в данж, уровень не ниже 40-го, пати укомплектована!

— Малое Исцеление Амалии по 30 монет, Большое

— по 80, навык прокачен до 50! Вознесу молитву в вашу честь у золотой статуи богини.

— Подааайте всего святого ради на новый комлпект шмота! Отстал от пати, наткнулся на агров лютых: раздели, разули, тумаков надавали!

— В создающийся клан «Мастера на всю руку» приглашаются ремесленники! Предпочтение кузнецам, алхимиками и телепортаторам любых профессий!

— Кулинар 60-го уровня угостит вас бифштексом из прелого кальмара, отбивной из домашнего кавалупа и фирменным пирогом с чернично-нгаровой начинкой!

Мда, и какую только гадость люди в рот не суют. То ли дело я: червяки да крысы. В общем, про странные эффекты вроде моих недомоганий, я ничего так и не отыскал. Зато заметил неподалеку кое-что сильно меня заинтересовавшее: Аукционный Столб!

Игровой аукцион был элементом исключительно интерфейсным и предназначался только для игроков, поэтому и роль его играл объект чисто символический: шестигранный столб, испещренный крохотными магическими символами. Достаточно было положить ладонь на такую вот колонну — а в крупных городах их были десятки — и перед игроком открывался список лотов с довольно удобным интерфейсом поиска и управления.

Было бы побольше времени — я бы тут заночевал, клянусь моей будущей покровительницей Амалией! Но и времени, и денег у меня было в обрез, а потому искал я нечто определенное. Для чего сперва вывел список всей доступной мне по уровню экипировки и бижутерии, с какой-никакой сопротивляемостью к Свету. Посмотрел на цены, закрыл глаза, восстановил дыхание, открыл глаза. Ощупал карман, на предмет появившейся там ткацкой фабрики — без нее мне иглой еще лет десять придется махать, чтобы купить нужные вещи. Нужные прямо здесь и сейчас!

Кроме этого, было совершенно непонятно, к какой расе себя относить. В фильтрах поиска никаких «зомби» не было. Мог ли я полноценно считаться человеком, согласно «исходного материала»? Нужно было проверять, тратя время и деньги.

Тогда я залез в категорию магических свитков. Вся их прелесть была в том, что для использования свитка не нужна была мана или познания в магии: достаточно только было уметь

читать, чтобы прочесть фразу-ключ. Угу. Свитков с защитой от разных типов воздействия было много, отличались они силой, длительностью действия, количеством целей… По цене тоже было из чего выбрать, но ни один из них не давал действительно полной защиты.

Точнее, мне попадались свитки максимум с сопротивляемостью в 100 %. Вот только они как раз и перекрыли бы мою уязвимость, снизив урон вдвое, и только. Мне нужно было что-то посильнее, но просматривать все 6000 наименований товаров — было слишком долго!

Я забрался в инструментарий разработки модов и написал небольшой скрипт, добавив новый пункт в систему поиска: «Сопротивляемость Свету > 100 %». Отлично! Выбираю его, жму «Поиск» и жду. И в этот момент меня накрыло в третий раз.

Я ослеп. Пропала не только улица, бредущие по ней персонажи, голубое небо над головой — исчез даже игровой интерфейс. Тщетно пытался я открывать другие окна: везде была лишь темнота.

— Забвение… — раздался вдруг зловещий шепот прямо у меня в голове.

И сразу все прошло. Темнота пропала, вернулся на свое место город, замигало сообщением окно поисковой системы аукциона:

Подходящих товаров найдено: 1

Дрожащими руками открываю описание лота:

Свиток «Неуязвимость к свету» (Магия Тьмы)
(Создатель: Краблес Бумс)
Сопротивляемость: +203 %
Длительность: 20 минут
Цель: 1
Особое: не для орка, не для эльфа, не для норда…

И дальше были перечислены все… ВСЕ игровые расы, доступные при создании персонажа. Кроме расы зомби… Стоимость лота была «скромной» — для совершенно бесполезного любому игроку свитка неизвестный мне Краблес выставил цену всего-то в 1000 монет. Хорошая цена для того, чтобы узнать — считаюсь я человеком, или нет!

Ладно, кто не рискует, тот не жрет новорожденных крыс. Выкупаю. Заодно покупаю одно Зелье Грамотности, Зелье Выносливости +5 и почти сломанную, но зато относительно дешевую, Иглу портного +2 (дающую бонус +2 единицы к навыку «Портняжное дело»).

Забираю присланные товары. Две секунды молчания в память о безвременно покинувших меня богатствах (осталось всего 5 монет). Наскоро пришиваю вихляющуюся после удара орка-гопника челюсть:

Рана зашита! Здоровье восстановлено: +4 (15/30).
Рана зашита! Здоровье восстановлено: +4 (19/30).
Рана зашита! Здоровье восстановлено: +5 (24/30).
Внимание! Предмет «Игла портного +2» сломан!

…ну и черт с ней.

Залпом выпиваю пузырек с Зельем Грамотности. Ура, теперь я могу читать и писать! Было бы время — непременно написал бы три ласковых буквы на ближайшей вертикальной поверхности. Так, теперь прочитать свиток… Спецэффекты будут?

Спецэффекты были: с небес на меня словно упала тень гигантской птицы и приобняла своими крыльями.

Что тут у нас в параметрах?

Сопротивление Свету: +100 %

А запись об уязвимости пропала — прекрасно! Теперь залпом выпить Зелье Выносливости…

Ваша Выносливосъ увеличена на 2 (длительность эффекта 30 минут):
Здоровье: +10 (34/40) (временно);
Энергия: +10 (20/20) (временно).

Проклятье, я и забыл про сниженную силу зельев!

На старт… Внимание… Бегом! Ура, я наконец-то могу бежать!

Оба зелья действуют по полчаса. Маловато, но столько жить я и не собираюсь. Уже и забыл, как это прекрасно и быстро — бегать! Всего-то пара минут, и я уже у стен храма. Здание осматривать некогда: бафы тикают. Падаю прямо на ступени, достаю перо и листки бумаги. Судорожно пишу, пока действует зелье…

Срываюсь с места. Скорее! Бросаюсь к жрецу, стоящему у входа… Здравствуйте, святой отец… Ах да, я же разговаривать не умею. Ну, тогда читайте, святой отец — сую ему под нос бумагу.

— Здравствуйте, святой отец, — недоуменно читает тот, — и тебе доброго здравия, эээ, Бес, — всматривается он в мой ник, висящий над головой. Хоть и «непись», а играет по правилам!

— Э-э, — киваю и сую ему под нос второй листок.

— Единожды столкнувшись в странствиях с доблестным

последователем пресветлой Амалии я понял, что отныне мой путь лежит в ее храм, а судьба моя — служить ей верой и правдой, по мере моих скромных сил и возможностей, — прочитал он послание и удивленно вскинул бровь.

— А-а, — снова киваю и сую третий лист.

— В словах моих нет ни капли лжи, да будет богиня мне свидетельницей. Посвятите меня в жреческий сан, умоляю вас во имя Пресвятой Амалии!

Театрально падаю на колени и заламываю руки.

Жрец делает вид, что раздумывает, и кладет ладонь мне на голову.

— Хорошо, сын мой. Наша госпожа нуждается в столь пылких последователях, которые смогут нести по миру… — заученно начинает он, а потом умолкает, с удивлением глядя на свою руку.

Которая вспыхнула ярким пламенем, в один миг превратив мою шляпу в горстку пепла!

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Отлично, работает заклинание!

— Ты… ты… — не находит слов священник, — мерзкое отродье Тьмы! — нет, все же находит, — Да как смеешь ты явиться сюда, да еще и требовать об ЭТОМ!? Воистину, нет тварей лживее и коварнее, чем подобные тебе!

А вот это ты зря, дяденька, я ведь ни единым словом в записке не солгал.

— Я призываю кару небесную! — жрец театрально вскинул тощие руки к небу.

Ответ пришел даже слишком быстро:

Жрец Ладаний наносит вам 0 урона (Свет).

Выглядело это примерно как удар молнии, но купленное заклинание пока что честно отрабатывало каждую вложенную в него монету. Ждать повторной атаки или появления других фанатиков я не стал: как же все таки здорово уметь бегать!

Скрывшись за ближайшими домами, я задумался. Разговаривать со мною не стали, задания не дали, через парадный вход не пустили, в сан не посвятили. И что делать? Думай, думай голова — новую шапку куплю, еще лучше чем та, которую спалил этот расист и некрофоб.

Привратный жрец со мной дела иметь не захотел и вообще начал молниями швыряться. Понятно, что выслуживается перед начальством. А если сразу к начальнику? Как там зовется жреческий глава? Хотя, и у того есть, перед кем выслужиться — я

поднял глаза к небу. Идти на поклон к Ней? Не пустили в к начотдела, так мы в окно, да еще и к самому директору? Так ведь к высокому начальству с пустыми руками не ходят, особенно, если без записи…

Окольными путями зайдя с другой стороны, я приблизился к храму.

Четвертая волна наградила меня галлюцинациями. У снующих по своим делам людей вдруг лица превратились в жуткие хари, и все они смотрели на меня. И шептали, шептали, шептали: «Уходи! Убирайся! Прочь!»

Но мне, если честно, было не до них. Я шел вдоль стены, почти касаясь кончиками пальцев молочной глади мрамора и смотрел на окна. Высокие — в два этажа, не меньше — цветные витражи были вместо окон почти по шли всему периметру с интервалом метра в три. Нормальные же окна начинались выше, и были для меня недоступны. Разумеется, вокруг самого храма не росло ни деревца: уход за окружающей растительностью был тщательный и грамотный. Ни кустов, чтобы спрятаться, ни деревьев, чтобы в окно по ветвям забраться.

Ну хоть бы одно самое захудалое окошко было на нормальной высоте!

И вдруг я услышал странные голоса. Никого вокруг не было — ближайшая парочка прогуливалась шагах в сорока от меня, и влюбленно смотрели друг на друга, сжимая веточку освященной в храме омелы. Ишь ты. Присмотрелся: оба игроки. Тристана Томная и Изольд Могучий. А в реальной жизни, небось, все наоборот: какая-нибудь могучая Татьяна весом в центнер и изнуряющая по семь диет на неделе, да томный Игорек, в жизни не поднимавший ничего тяжелее учебника по геометрии.

Может, голоса — это пятая волна защиты от таких как я? Вроде не похоже. Мирно обсуждают выдающиеся достоинства некой новенькой послушницы, обычная такая беседа двух задро… степенных почитателей Пресвятой Амалии. Тогда откуда они? Сверху? Из-за стены?

> Внимание! Получен талант «Поиск сокрытого!»
>
> Пытливость вашего ума и тонкое восприятие окружающего мира позволяют вам находить то, что кто-то постарался скрыть от чужих глаз!

Кусок стены едва заметно поддался под моей рукой, и я явственно увидел узкую щель. И то, лишь благодаря удачно падающему свету, который обрисовал контур потайной двери едва заметной тенью. Ну, здравствуй, моя божественная госпожа, я иду служить тебе верой и правдой, хочешь ты того, или нет!

Быстро открываю дверь, заглядываю, убеждаясь, что в узком коридорчике никого нет, и проскальзываю во внутрь, оказываясь в полной темноте. Впрочем, для меня как раз она и не была полной: сказывалось какое-никакое ночное зрение, честно вырисовывая контуры объектов в радиусе двух метров.

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Почти наощупь, я нашел вторую дверь и ввалился в главный зал храма прямо позади алтаря. Шагах в двадцати передо мною — спина жреца, который читает молитву стоящим перед ним послушникам и просто верующим. Около сотни их послушно смотрело в пол и шевелило губами, повторяя каждое слово молитвы. На меня никто не смотрел, так что я опустился на четвереньки и пополз к алтарю, гигантской чаше, вырезанной из цельного куска молочно белого мрамора. И нет, я не выказывал таким образом почтение богине.

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Когда до жреца оставалось шагов пять, а до алтаря — чуть больше, тот ускорил темп, а голос его стал выше, почти доходя до фальцета. Фанатик вскинул кверху руки, и молящиеся повторили его жест, устремив свои взгляды к небесам.

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Уф, пронесло.

В руках проводящего молебен священника словно ниоткуда появились дары: в правой он сжимал горсть украшений, а в левой — спелые фрукты. И все это жрец бросил в чашу, не переставая молиться. Дары пропали в ослепительной вспышке, даже не долетев до мраморной поверхности. Да уж, что-что, а шоу у них поставлено качественно, на спецэффекты не поскупились.

Ну чтож, теперь и мой выход!

Судорожно вспоминаю, что у меня есть ценного, вставая в полный рост и смело шагая к алтарю. Движением руки отодвигаю в сторону жреца, преграждающего путь, а пока он пытается осознать, что здесь вообще творится и кто я такой, начинаю опустошать свой инвентарь, мысленно умоляя невероятно прекрасную и божественно добрую Амалию сжалиться над несчастным зомби — не по своей, кстати, воле! — и принять над ним покровительство.

Первым летит на алтарь собственноручно созданный амулет удачи.

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Потом — неопознанное колечко из желудка крысиной матки. Я его перед этим вымыл, честно!

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Сломанная игла +2. Ее ведь и отремонтировать можно!

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Последние 5 монет — мне ничего не жаль, готов все отдать!

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Что у меня еще осталось? Башмаки вряд ли понравятся богине. Крысиные потроха и мои веселые картинки тоже не годятся, носочки хороши, но они персональные… А, была ни была, прощай, мой швейный набор, ты был для меня всем!

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Яркая вспышка озаряет весь зал, ослепляя меня.

Амалия Целительница принимает ваши дары!
Вы получаете новый класс: жрец!
Вы получаете посвящение божеству. Текущий покровитель: Амалия Целительница.
Вы изучаете новый навык: Теология!
Вы изучаете новое умение: «Малая молитва»!
Вы изучаете новый навык: Исцеление!
Вы изучаете новое умение: «Целительное касание»!
Вы получаете дополнительные свойства!
Благодать: +30 (текущая: 30).
Доступны новые умения!
Вы получаете новое достижение: «Проклятый священник»!

На алтаре остались лежать не принятые божеством дары: сгребаю все, не глядя, в сумку. Вам оно, может, и не надо, а у меня каждый обывок нитки на счету, я не гордый.

Зрение медленно начинает возвращаться. Зал стремительно наполняется жрецами, которые криками, пинками и короткими разрядами молний из рук выгоняют оттуда обычных верующих.

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!
Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

А это уже в меня полетели спецэффекты. Красиво, ничего не скажешь. Вот только еще три минуты вам до меня не добраться, дорогие мои! Или даже больше.

Закопаться!

Прямо вот так, на глазах у десяток прифигевших от такой наглости жрецов, посреди храма и у самого алтаря их богини. Впрочем, почему это их? Моей богини! И вообще не понятно, чего они ко мне пристали, мы же теперь с ними единоверцы, коллеги по вере и по классу, под одной богиней ходим, на один алтарь дары кладем…

Пока халява не кончилась, лезу в окно персонажа. Умения! Вот что мне нужно. Сперва лезу в Теологию, классовый навык всех жрецов. Что тут у нас нового?

«Малая молитва», уже изучено по умолчанию. Тратит 10 единиц Благодати, восстанавливает от 2 до 10 маны, здоровья или энергии случайным образом. Перезарядка: 5 минут. Годится!

Что еще можно выучить?

«Святое читание» — позволяет читать священные письмена. Кстати, умение пассивное, что приятно. А следом идет «Святое писание», ну кто бы мог подумать! В требованиях указано знание «Святого читания», что, в общем-то, логично. Первое так точно полезно, но нужно посмотреть, что мне еще по классу положено, драгоценными очками разбрасываться не стоит.

«Медитация». Дает 1–5 единиц Благодати, перезарядка: 12 часов. С одной стороны, полезно и позволит сэкономить на жертвоприношениях, с другой стороны — всего два раза за день! Охаю, мысленно хватаюсь за голову, но беру…

«Жертвоприношение». Позволяет жертвовать своему божеству в любом месте и без алтаря. Перезарядка: 24 часа. Берем! Вряд ли мне удастся достаточно часто посещать это приветливое местечко. Только без обид, о прекраснейшая.

Теперь на очереди навык Исцеления. Как я понимаю, это «фирменный» навык моей покровительницы. Для меня, соответственно, мало полезный. Впрочем, если не себя, так хоть других смогу лечить. Заведу себе зверушку, буду на ней умение тренировать. Что тут у нас?

«Целительное касание» уже изучено. За 10 единиц Благодати восстанавливает столько же Здоровья. Сойдет, только нужно будет на себе как-нибудь попробовать.

«Малое благословение Амалии». За 10 единиц Благодати повышает на 2 Волю, Выносливость или Восприятие на 10 минут.

Как же я люблю тебя, госпожа моя! Вкладываю сразу 3 очка. Теперь за 11 Благодати смогу получить прирост параметра аж на 13 минут!

«Малое освящение». Позволяет с некоторым шансом освятить предмет. Эффект временный, подробного описания нет — значит, мимо. Все, умения закончились. А жаль, я только разошелся.

Вы получили 0 единиц урона (Свет)!

«Ну ты и наглец»! — внезапно зазвучал у меня в голове голос, от которого бросило одновременно и в жар и в холод. Голос приятный, женский, пробирающий аж до костей — и как только разработчики смогли добиться такого эффекта? Интонации не сулили мне ничего хорошего: словно я не вовремя заглянул в женскую душевую, да еще и со скунсом наперевес.

«Прости, о светлоликая, но я действительно хочу служить тебе больше всего на свете!» — пытаюсь общаться с богиней мысленно. И, кстати, ни капельки не вру.

«Убирайся прочь и не вздумай больше здесь появляться!»

Извини, дорогая, но если твои псы не сломают пол, то еще двадцать секунд мне можно здесь прохлаждаться. Вот только я ошибся — недооценил силу местных богов. Все бафы с меня сорвало мгновенно: и сопротивляемость, и грамотность, и прирост Выносливости.

Ваш божественный покровитель отрекается от вас!
Репутация с богиней Амалия Целительница: -1000 (текущая: -1000).
Вы забываете навык «Исцеление»!
Вы получаете эффект «Анафема» (божественный)!
Вы получаете достижение «Безбожник»!

«Карлуша, я уже иду!» — только и успел подумать я.

Вы получили 10 000 единиц урона (Свет)!
Здоровье: -9 966/30

Глава 19
Слишком много загадок

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Вы получили достижение «Бедная Моська»!

Вы получили достижение «Очень бедная Моська»!

Бррр… Вот это меня приложило! А ведь Толик предупреждал, что с имеющими власть женщинами связываться — себе дороже. Уж он-то знает, его первой женой была племянница мэра, а второй — глава местного отделения какого-то там крупного банка.

Итак, что мы имеем в плюсе? Во-первых, долгожданное получение класса и нескольких сопутствующих умений. Во-вторых, целую пачку Достижений. В-третьих — карту города.

А в минусе у меня почти пустая сумка, ссора с одной из богинь Круга Власти и лишение ее милости вместе с парочкой умений, настороженное отношение городской стражи и отсутствие божественного покровителя, без которого отыгрыш жреческого класса попросту невозможен — не у кого просить Благодати, принося жертвы. И теперь вряд ли хозяин отпустит меня в город. А значит, никакого доступа к аукциону, игровой почте и наставникам.

Словно почувствовав, что я думаю о нем, могильщик напомнил о своем существовании самым неприятнейшим образом: тело перестало подчиняться мне. Словно гигантская марионетка, послушная воле кукловода, я неуверенно зашагал к хижине Карла, которому было угодно меня видеть. А заодно, еще парочке типов.

Рабский ошейник словно стиснул мне горло, хотя, скорее, меня душила обида. Стоило лишь ощутить вкус свободы, дать волю своим желаниям и мыслям, как осознание собственного положения стало тяжелейшей ношей. Получение класса должно было стать моим пропуском на волю, а на деле я получил лишь новый ворох проблем.

В домике могильщика меня ждал он сам и два представителя закона: мой неудавшийся конвоир и незнакомый мне тип.

Маркус Оливьери (НИП),?????

Класс и уровни скрыты. Ну а форма стражника могла быть и

просто одеждой.

— Это он? — вопрос задал таинственный «непись».

— Он самый, — подтвердил Богард.

— Ускользнул от тебя посреди улицы, обошел все посты и вернулся на кладбище, так никому и не попавшись на глаза. Кажется, слишком безмятежно живется нашей страже, жирком заплываете в своих казармах… Это ведь обычный жрец, а не какой-нибудь Ночной Клинок! А уж смотреть его уровень и параметры и вовсе вредно для твоей самооценки.

Бровь моего хозяина удивленно поползла вверх, но он промолчал.

— Карл, откуда он у тебя?

— Да, собственно, как и остальные…

— Старый сухарь все еще поставляет себе отходы своего ремесла за бесценок? А ты не пробовал нанимать живых людей?

— Вороваты, своенравны, брезгливы, трусливы, прожорливы… — начал загибать пальцы могильщик, — А этот даже кормится сам где-то… чем-то…

— И разгуливает по городу, распугивая прохожих.

— А кто его туда притащил? — парировал смотритель.

— Значит, ключ ты не дашь?

— Марк, ты и так уже троих моих помощников… забрал, — он бросил на меня быстрый взгляд, — А этот еще и своей стоимости не отработал.

— Сколько? — звякнул кошель.

— Да сходи ты сам к некроманту и закажи то, что тебе нужно.

— Ты же знаешь, что у нас с ним… некоторые разногласия.

— Ну так сделай это через подставных лиц!

— Я не доверяю старому колдуну. Впрочем, и тебе тоже.

Проклятье, да что здесь происходит, и что это за тип? Зачем ему нужны зомби?

— Карл, Карл, Карл… А вот нагрянем к тебе как-нибудь с проверочкой да пороемся в паре-другой могил… Много интересного накопаем?

Мне вдруг тоже это стало любопытно.

— Ладно. Уверен, что это наша не последняя встреча, — Маркус поднялся и дал знак своему спутнику, — И с тобой тоже еще увидимся, — а это уже мне.

Визитеры вышли, а я так и стоял по струнке, повинуясь приказам хозяина. Тот с тяжелым вздохом выбрался из своего плетеного кресла и подошел ко мне. Пристально осмотрел с ног до головы, обошел кругом, все так же не сводя взгляда:

— Надо же, уже жрец. А ведь еще утром был простым покойником. Дорого бы я дал, чтобы послушать историю твоих

приключений! Я уже даже почти верю, что старый колдун мне нарочно тебя подсунул.

Могильщик, некромант и «стражник». Что же связывает этих троих? Уф, определенно, такие загадки не для моей скромной единицы Интеллекта. Возможно, здесь завязана какая-то хитрая цепочка заданий, а может, я просто слишком мнительный.

— Значит так. Лишние неприятности мне не нужны. Поэтому я ограничу свободу твоих перемещений кладбищем. Никаких больше вылазок, если только я лично не прикажу. Да и в твоих же интересах не показываться в городе.

Мне сразу захотелось кричать, стонать и плакать. Сорвать к чертям собачьим этот треклятый ошейник и вцепиться зубами в горло ухмыляющемуся НИПу. Заодно и «Пожирание» свое подкачаю. И плевать, что нет рядом с его ником приписки «съедобно»!

— Это все. Свободен. И да, тебя работа заждалась…

> Внимание! Вам предлагают задание «Убраться на могиле».
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: Вчера ночью на кладбище заявились незваные гости и изрядно намусорили. Нужно за ними убраться.
>
> **Награда:** +150 Опыта
>
> **Штраф за невыполнение:** работа на выгребных ямах Ривенки.

Принимаю. Тело мое разворачивается и выходит, и невидимая хватка пропадает: я снова могу могу себя контролировать.

> Вы получили 1 единицы урона (Свет)!
>
> Здоровье: 29/30

Ожог от пребывания на освященной земле напомнил мне о том, что нужно поскорее разбираться с подарочками разозленной богини. Чем я и занялся, едва попал в уютную прохладу своего склепа.

Для начала — «Анафема». Это был отрицательный эффект с целым ворохом штрафов:

> Описание: на вас наложена божественная метка отречения, которая всем последователям светлых богов укажет на отступника и предателя основ веры:

Отношение светлых богов: -20
Отношение темных богов: +20
Воля: -10
Выносливость: -10
Эффект исцеляющих заклинаний снижен на 90 %.
Длительность: до прощения или обретения божественного покровителя.

Будь я классическим жрецом, такие штрафы серьезно ударили бы по моей боеспособности. А так у меня отняли то, чего и так не было. Все равно что у безногого стащить ботинки. На душе неприятно, но и только. Все равно ниже единицы параметры не могли опуститься.

Теперь Умения: как-никак, в Исцелении я не просто взял довольно вкусное умение, но и вложил в него несколько очков! Как и ожидалось, навык пропал, а вместе с ним и оба изученных умения. На всякий случай проверил и Теологию.

И облегченно выдохнул: список умений не только не уменьшился, но даже пополнился новым!

«Малое благословение», уровень 3 (0 %)
Описание: милостью богов, вы можете временно усилить один из параметров на 1. Длительность: 13 минут. Требования: 11 Благодати и божественное покровительство.

Выходит, не одна лишь Амалия способна плюсовать статы своим последователям! Сила молитвы уменьшилась, зато и список параметров уже не ограничивался тремя. Правда, божественного покровителя у меня пока что не было. Но все очки умений сохранились, и это не могло не радовать. А вот «халявное» целительное умение все же пропало. Ну и ладно, для зомби, да еще и под «Анафемой», от него все равно пользы никакой.

Открываю список Достижений, который вырос вдвое за время моего «паломничества».

«Бедная Моська».
Вы погибли, получив урон, в 100 раз выше своего максимального здоровья.
Бонус: 2 % шанс выжить, получив урон выше, чем ваше максимальное здоровье.

И второе, со схожим названием и описанием: получив урон в 250 раз выше максимального здоровья, я получил уже 4 % шанс

пережить подобное надругательство над своим непогребенным телом. Интересно, а если бы я получил в 1000 раз больше урона? Стал бы «Ну прямо до слез несчастной расплющенной моськой»?

> «Проклятый священник».
>
> Являясь изначально проклятым бездушным созданием, вы ухитрились встать на путь Света и получить посвящение в жреческий сан одного из светлых богов!
>
> **Бонус**: +10 % к сопротивляемости Свету.

А вот это от души! Уязвимости и сопротивляемости складывались, так что теперь в моих вторичных параметрах была уже не такая пугающая запись:

> Уязвимость Свету: 90 %

Ну и на сладкое оставался «Безбожник». Оказывается, «безработный» жрец становился для богов лакомым кусочком, что не только обеспечивало повышенное внимание к моей персоне, но и позволяло получать на 10 % больше Благодати при жертвоприношениях.

Следующим на очереди было содержимое сумки, но сперва нужно было хотя бы создать видимость работы, поэтому я отправился к отмеченной на игровой карте могиле. Та выглядела ужасно: земля разрыта множеством следов, на надгробье темнела вычерченная кровью пентаграмма, в углах ее стояли огарки черных восковых свечей, а в центре лежал безголовый труп жертвенного петуха. Тоже черного. В общем, все признаки какого-то темного ритуала налицо.

Убрать их было несложно, и за этим занятием я обдумывал полученную информацию.

Итак, этому Маркусу нужен был зомби, поэтому он просил ключ от Ошейника. А значит, у кого ключ — тот и хозяин. Кроме этого, у Карла были какие-то секреты, скорее всего хранящиеся на кладбище — тут мне вспомнились странные (если верить эффекту «Поиск родственной души») могилы. И что-то не припомню я, чтобы могильщик хотя бы раз покидал погост… Значит, мне нужно заполучить ключ от своего ошейника, чтобы обрести свободу. Могло ли в этом помочь знание секретов Карла? Возможно.

А еще я остался без денег и божественного покровителя, и эти проблемы тоже нужно было решать. Как показал печальный опыт общения с Амалией, дорога в светлые жрецы мне заказана. В городе не было ни одного темного Храма, так что… Стоп! А зачем

мне храм? Он необходим, чтобы стать жрецом, но я им уже стал. А богам можно поклоняться и без храмов! Покровительство капризной богини я заполучил, завалив ее алтарь дарами, даже не имея при этом никаких заданий!

Значит, мне нужно выяснить о местонахождении ближайшего темного алтаря или какого-никакого места поклонения. Угу, узнать. Как? У кого? Кроме поднявшего меня некроманта, я не знал никого, кто имел бы хоть малейшую склонность к Тьме.

Впрочем, судя по творящемуся на кладбище ритуальному безобразию, завести новые знакомства в «темном круге» я мог, даже не покидая погоста, хоть сегодня ночью. Раз сотворившие это безобразие вандалы способны на такие мрачные художества, то наверняка знают не только, как пройти к библиотеке.

Какой-никакой план начал вырисовываться в моей голове, а потому, выпотрошив петуха (Глаз петуха, 5 совершенно несъедобных Перьев, Куриные потроха…), я вернулся в склеп, прокачивать расовое умение и залечивать раны. И, едва оказавшись в родных стенах, получил сообщение:

> Вы обнаружили скрытый объект!
>
> Получено 8 % опыта к таланту «Поиск сокрытого»: уровень 1/10 (8 %).

Это еще что такое? И где? На полу никаких изменений, все те же кучи хлама, ничего не пропало и не появилось. В моем тайничке тоже без изменений. Стены? Да!

В самом темном углу на одной из стен я отыскал едва заметный рисунок, примерно на уровне моего колена. Темно-красного цвета, словно нарисованный кровью: круг, внутри него семиконечная звезда, а в центре звезды — стрелка. Рисунок казался знакомым, но где и когда я мог его встречать, вспомнить не удалось. Интересно, эта картинка всегда была здесь, или появилась недавно? И стрелка: это часть узора, или указатель?

Если предположить, что это все же указатель, то…

Проследив взглядом направление, я уперся в другую стену. И нашел еще один знак…

> Вы обнаружили скрытый объект!
>
> Получено 6 % опыта к таланту «Поиск сокрытого»: уровень 1/10 (14 %).

Стрелка, указывающая вниз! Но сколько я ни ползал по полу, не осматривал стены, больше загадочных знаков обнаружить не удалось. Решив отложить решение этой загадки на утро, я занялся подготовкой: скоро полночь, а мне еще нужно было устроить

засаду на осквернителей могил…

Глава 20
В засаде

До полуночи было часа полтора, и я потратил их на подготовку. Для начала закопался, чтобы восстановиться. Потом перетряхнул сумку, избавляясь от лишнего хлама в виде лоскутов ткани (заготовки для карманов) и своих каракулей. На всякий случай выкопал пару червей, позволявших видеть под землей: мало ли, как оно повернется. Ну и, напоследок, попробовал применить одно из новых умений, чтобы пополнить запасы своей Благодати. Ограничения сверху у нее не было, а потому нужно было использовать любую возможность, чтобы запастись Благодатью впрок.

> Вы применили умение «Медитация», ощущая и впитывая эманации божественных сил!
>
> Благодать: +4 (текущая: 34).
>
> «Медитация», получено +34 % опыта. Уровень 1 (34 %).

Теология развивала Волю и Интеллект, так что список параметров, которые можно было поднять тренировками, медленно но верно расширялся, что не могло не радовать. Восстанавливать здоровье с помощью молитвы я не рискнул: мало ли, как рандом ляжет, а спускать почти всю Благодать на несчастный десяток здоровья было бы слишком неосмотрительно.

Наконец, все было готово. В запасе оставалось немного времени, так что я сходил к Карлу, доложить о выполненной работе, а назад вернулся с целой кипой драных саванов: похоже, задание на их починку было ежедневным и сулило мне мозоли от швейной иглы и неплохую прокачку.

Кстати, насчет иглы! Я же швырнул свой набор на алтарь прохвостки Амалии! Приняла ли она мою великую жертву, или побрезговала? Бросив прямо на пол склепа саваны, я решил разобрать вещи, которые мне оставила богиня.

Мой основной рабочий инструмент (помимо лопаты, конечно же) оказался на месте. Более того, он приобрел дополнительное свойство!

> Благословленный швейный набор
>
> **Описание**: В этой коробке хранятся иголки и нитки разных цветов, которые должны быть под рукой у

каждого уважающего себя портного.

Бонус: +10 % к опыту Портняжного дела.

Требования: Навык «Портняжное дело», 5 уровень персонажа.

Как и у моей «святой лопаты», требования выросли.

Сломанную иголку Амалия тоже отказалась принять и даже произвела мелкие ремонтные работы, восстановив ее прочность на треть. Еще немного, и я даже буду почти готов попытаться простить своенравную богиню! «Игла портного +2» сразу же отправилась в мою чудо-коробочку. Там ей самое место!

И последний отвергнутый дар: кольцо. Теперь оно было опознано. Приятно, конечно, но могла бы уж и колечко заодно благословить. Открываю окно свойств и слышу скрип собственной челюсти:

Терновое колечко
(Класс: магический)
Бонус: +1 к Интеллекту
+1 к умению «Терновый куст»
Прочность: 100/100
Требования: репутация с друидом Радимиром 50
Стоимость: 500 монет.

Разумеется, тут же надеваю его на палец — нечего лишнее место в сумке забивать! Скорее всего, это кольцо крыса или вытащила из могилы, или его обронил друид на похоронах. Интересно, а за его возвращение положена какая-никакая награда?

Тут мой взгляд падает на загадочный сверток, сиротливо лежащий в углу сумки. Сверток! Я и забыл уже про него. Теперь, в склепе, можно было попробовать его развернуть. Это был разовый контейнер, в котором могло оказаться предметов больше, чем свободного места в сумке, поэтому я и не стал сразу его разворачивать. Вдруг там найдется что-то действительно вкусное?

И я оказался прав. Причем — в прямом смысле. Из свертка вывалилось три сотни монет и один предмет.

Рука. Женская. Я почему-то я даже не удивился надписи «съедобно» рядом с ее названием. Уже успела окоченеть, и пару колец, одетых на синие пальцы, я так и не смог снять. Все это очень дурно пахло. Скорее всего и в прямом смысле тоже, но запахов я не чувствовал. И снова я угадал!

Внимание! Вам предлагают задание «Дурно пахнущее дело» (скрытое).

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Вы нашли сверток с отрезанной женской рукой. Возможно, кто-то попал в беду и нуждается в вашей помощи.

Награда: ??? (скрыта)

Штраф за невыполнение: нет

Ограничений по срокам не было, наказаний за отказ — тоже, так что я согласился. Заданий слишком много не бывает. На этом осмотр добряков завершился, и я уселся прямо в кучу саванов. Пять дырявых десятков саванов, которые нужно зашить. Или… Или сорок девять саванов с карманами, что выходило куда выгоднее для прокачки «Портняжного дела». Разумеется, я не задумывался, зачем такие саваны будут нужны Карлу и уж тем более о том, для чего карманы мертвецам. Впрочем, зашить их тоже можно.

Пустив один из саванов на материал для карманов, я быстренько пришил несколько штук и (наконец-то) увидел ласкающее взгляд сообщение:

Получено 4 % опыта к навыку «Портняжное дело»: уровень 6 — > 7 (1 %).

Получено 7 % опыта к умению «Пришить карман»: уровень 3 — > 4 (5 %).

Характеристика Ловкость увеличена на 1 пункт!

Да, мы сделали это! А впереди еще сорок три кармана, что даст минимум один уровень к навыку. Надо бы еще устроиться на какую-нибудь скотобойню, чтобы еще на разделках туш покачаться.

Времени оставалось в обрез, так что я поспешил к осквернённой могиле, уселся прямо на нее и закопался. Не знаю, на какую глубину меня погружал этот навык, и знать не хотел: вдруг я в гробу лежу прямо на останках? С другой, если бы я мог оказаться в гробу, то мое закапывание стало бы удобным способом для незаметного мародерства покойников. И копать не нужно…

Копать! Стрелка, указывающая вниз, на самом деле показывала на землю! Сделал себе пометку по этому поводу.

Ждать пришлось достаточно долго, так что я принялся размышлять об основном боевом навыке. Жреческие умения в бою были, мягко говоря, мало полезны, поэтому я вернулся к размышлениям о дополнительном навыке. Легкое оружие, без особых требований к силе и ловкости, с минимальными

затратами маны и энергии. Под описание прекрасно подходит кинжал, но его использование подразумевает ближний бой. Метательные ножи? Много я не унесу, да и собирай их потом…

Было еще одно оружие, которое удовлетворяло всем требованиям: магическое! Посохи, жезлы и кольца, напичканные магией и способные выпускать заклинания. Заклинание может быть одно или несколько, заряды ограничены количеством или временем восстановления. Конечно, вся эта чародейская бижутерия была весьма капризной в уходе и нуждалась в постоянной подзарядке, но все же, этот вариант был куда лучше метательных ножей или лука…

За размышлениями я ухитрился даже немного задремать, и был разбужен голосами сверху:

— Стас, придурок, ну не смешно же! Мы на кладбище, как-никак!

— А я думал ты жаждешь встречи с принцем ночи, о луноликая Эллариэль!

Я начал считать голоса. Получилось, что ночных гостей минимум четверо: двое парней и две девушки. И петух, чье кудахтанье было четко различимо.

— Ровнее черти, смотри, как на схеме! Я что, зря столько денег за нее отвалил? Реальных, между прочим!

— Не будь занудой, Дэн. Тебе нужно было не эльфа, а гнома брать. Вот уж кто любитель поныть и позудеть, совсем как ты.

— Посмотрю я на тебя, если вдруг ритуал пойдет не так.

— Лично я так и вовсе считаю все это пустой затеей. Нельзя вот так просто взять и призвать Князя Тьмы. Надо было как все, заслужить репутацию с кланом, требовать аудиенции, получить и выполнить эпическое задание…

— Квестами мы еще год можем эту долбанную репутацию поднимать, а мне уже Светка все уши прожужжала, что я не могу считаться настоящей готкой, если у меня нет персонажа-вампира!

— Ладно-ладно, я понял! Муфасса, ты уверена, что в прошлый раз у нас не вышло именно из-за некачественной крови?

— Уверена! Ритуал требует именно нашей крови!

— Ну и зачем я тогда сюда этого петуха пер? — раздосадованно отозвался Дэн.

— А мы его потом зажарим и съедим. Мне как раз Кулинарию подкачать нужно.

— Если у нас все выйдет, то мы должны будем из живого кровь пить.

— Вы как хотите, а я себе руки резать не собираюсь! — заявил второй парень. — Это вы, готы, прибабахнутые, вы и режьте себя.

— Будешь резать как миленький, — прошипела эльфийка, — как меня трахать по кладбищам, так я принцесса ночи и ты мой принц, а как каплю крови дать — так сразу готка прибабахнутая, а твоя хата с краю? Не выйдет!

— Ребята, успокойтесь, это же всего лишь игра. Ну снизьте в настройках уровень боли, вот и все. Было бы из-за чего ругаться.

— Никто ничего не снижает! Иначе я ему уровень секса понижу… До нуля! Муфасса, начинай читать заклинание!

— Император Люцифер, Хозяин и Князь мятежных Духов. Я молю тебя оставить твоё убежище, где бы оно ни было, и явиться сюда, дабы принять наши дары… — послушно начала та.

В общем-то дальше можно было и не слушать. Детишки решили заделаться сатанистами, чтобы стать «как настоящие готы» — вампирами. Вроде как в игре действительно была такая возможность, но она требовала немалых усилий, а не бутафорской пентаграммы да «заклинания», скаченного из виртуальной сети. Максимум, кого они могли вызвать — так этого злого и невыспавшегося Карла. А завтра утром он наверняка снова выдаст мне задание на уборку могилы.

Так зачем же ждать?!

— Явись! — раздалось сверху, — Явись! Явись.

Ну, раз публика так просит… Выкопаться!

Уж не знаю, кого там ожидали увидеть готы-сатанисты, но явно не грязного зомби со светящейся лопатой наперевес, да еще и в шитой-перешитой цветными нитками рубахе.

— Ы-ы-ы? — вопросительно прорычал я.

— Муфа, шалава ты крашеная, ты кого вызвала? — прошептала-прошипела эльфийская «принцесса ночи».

Девчонка, кстати, оказалась весьма приятная внешне, даже несмотря на черные губы и ярко подведенные черным же глаза, а черное платье эффектно облегало аппетитную фигурку. Уровни у всех были восьмые-девятые — скорее всего, выбрались из близлежащего нубятника, как назывались игроками стартовые деревушки, откуда начиналась игра.

Вся четверка была выряжена в черные наряды, богато украшенные черепами, пентаграммами и кружевами-рюшечками. Скорее всего, это была купленная за реальные деньги в специальном игровом магазине экипировка, так называемые «наряды»: никаких бонусов она не давала, а просто отрисовывалась вместо того, что на них было надето на самом деле. Стильно, удобно и неприлично дорого.

— Что-то не больно он похож на Князя Тьмы. Скорее, на наркомана обдолбанного, — хмыкнул один из парней, наверняка лишив себя плотских утех на необозримое будущее.

— Уууу… — завыл я и осмотрелся.

Сейчас эти детишки опомнятся, посмотрят на мой уровень и прикончат, даже не вспотев. Нужно как-то отвлечь их внимание и пугануть хорошенько.

Взгляд мой упал на клетку с петухом.

Черный петух (Моб) 1 уровень (съедобно)

Рука сама потянулась к этому средневековому будильнику органического происхождения и вытащила его из клетки. Второй я свернул ему шею и засунул голову в рот, откусывая одним быстрым движением.

— Аааа! — завизжали неудавшиеся сатанисты и рванули наутек.

Вы съели голову Черного Петуха!

Получено +23 % опыта владения умением «Пожирание»: уровень 2 (27 %).

Здоровье: -1 (23/30).

Благодать: +20.

Получен временный эффект «Отвращение». Действие: 20 минут.

Получен временный эффект «Слабость» (Сила -1). Действие: 5 минут.

Ага! Съеденная жертвенная птичка прибавила мне Благодати, а беглецам — скорости. Если я не стану убираться сейчас, то утром получу соответствующее задание. Значит, пока оставлю все, как есть. Ритуал оказался пустышкой, как и эта шайка заигравшихся готов, а значит, нужно искать другой путь возвращения в лоно религии.

Я выпотрошил птицу, получив еще два пера и два глаза к своей коллекции. Из зоба петуха вытащил 10 монет, а из противоположного места — Куриное яйцо! Видать, по куриным шаблонам петушки сделаны разработчиками-халтурщиками!

Вернувшись в склеп, я первым делом взялся за лопату и начал копать прямо под стрелкой, и довольно скоро внизу звякнуло. Шкатулка! Самая обыкновенная деревянная шкатулка, укрепленная металлическими уголками. Она была закрыта, а на крышке прикреплен листок бумаги, покрытый загадочными письменами. Точнее, непонятными мне символами — читать я не умел, и игра «любезно» показывала мне абракадабру вместо текста.

Внимание! Вам предлагают задание «Тайное

послание» (скрытое).

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Вы обнаружили непонятную записку, которую нужно каким-то образом прочитать.

Награда: ??? (скрыта)

Штраф за невыполнение: нет

Прямо день подарков, какой-то! Соглашаюсь и внимательно рассматриваю записку, пытаюсь понять значение символов: возможно, это просто такой шифр, а вовсе не моя безграмотность.

И лишь спустя десять минут я догадался просто посмотреть по ней информацию:

Таинственная записка
(предмет для задания)
Требования: умение читать, 3 Интеллекта.

Значит, не шифр. Ладно, оттягивал я этот момент, но, видать, время пришло.

Открыв список навыков, выбираю Теологию. Где здесь у нас пассивка на грамотность? Надеюсь, что она позволяет читать не только священные тексты! Изучить!

Вы выучили пассивное умение «Святое читание»!

Вы можете читать обычные тексты на простые темы.

Вы можете читать литургии и священные тексты сложностью не выше 2 уровня.

Шанс 1 % выучить новую молитву при чтении священных текстов.

Есть! Значит, «Святое писание» позволит мне переписываться с игроками и НИПами, используя бумагу! Это, конечно, не полноценная беседа или доступ к чату, но уже какой-никакой двухсторонний обмен информацией.

Я взглянул на записку. Начертания символов стали мне знакомы, превратившись в родную кириллица, но смысла в этой бездумной россыпи букв так и не появилось. Значит, три единицы Интеллекта нужны не просто для галочки.

Сейчас у меня Интеллект равнялся двум — единица своя и еще одна от колечка. Еще одну… можно было попробовать вымолить. Да, у меня не было покровителя. Но в описании «Безбожника» сказано что-то про повышенное внимание божественных сущностей к моей персоне. Вот и проверю, что это значит.

Глубоко вдохнув, я уселся, изобразив некое подобие «позы лотоса». Сложил перед собой ладони и начал молиться. Проговаривать слова было необязательно, можно было просто использовать соответствующий навык, но я все же мысленно взмолился:

«Боги вы или просто набор кодов, обрабатываемых ИсИном, я взываю к вам! К тому, кто окажется поближе или просто лучше слышит. К тому, кому не жалко помочь бедному отчаявшемуся зомби, не требуя взамен его душу или бесценные сокровища…»

Вряд ли боги могли меня слышать. Скорее всего, игра просто выполнила какой-то набор команд, отправляя запрос и снимая с меня положенную цену за «божественные» услуги: 11 Благодати, а потом в дело вступил обычный рандом и игровая механика.

> Ваша молитва была услышана!
>
> Седжар Кровавый посылает вам свое благословение!
>
> Сила увеличивается на 1. Длительность эффекта: 13 минут.

С одной стороны, меня услышали и даже помогли. С другой стороны — получил я не то, что хотел. Зато выяснил, что даже без покровительства молитва работает, каким-то образом подбирая божество для исполнения вложенных в нее желаний. Пока неизвестно, работает этот трюк всегда или мне просто повезло. Впрочем, через час умение откатится, вот тогда и проверю.

Ну что, господа саваны, а кому приделать новенький карманчик? Только сегодня и совершенно бесплатно!..

Глава 21
Добрососедство

Итак, саваны помогали мне коротать время ожидания после применения молитвы, ну и, разумеется, прокачивать умения. В итоге я решил все же зашить все пятьдесят хламид и каждую снабдить карманом. Надеюсь, Карл не заметит, что несколько роб стали чуть короче других.

Еще дважды возносил я молитвы. Ко второй боги оказались глухи, так что моя Благодать улетела в никуда. На вторую отозвался некий Ранжад, подняв мне Выносливость. Впрочем, «Анафема» слизала этот мизерный бонус и не поморщилась. Имена обоих богов я на всякий случай занес в пометки, чтобы узнать в справке, кто это такие отзывчивые.

Зато теперь три десятка саванов укороченной модели могли похвастаться новыми карманами, а я — очередным уровнем умения, эти самые карманы пришивающие. Лишнюю единичку Ловкости и бонус от иглы я сразу почувствовал: теперь я не так часто колол пальцы и рвал нить, что немного ускоряло работу.

Время!

Сажусь в «позу лотоса», складываю ладони и повторяю свою мысленную мантру, в которой, наверное, нет никакой необходимости.

> Ваша молитва была услышана!
> Мхар-Отшельник посылает вам свое благословение!
> Интеллект увеличивается на 1 (Интеллект: 3). Длительность эффекта: 13 минут.
> Мана: 10/15 (временно)

Бинго! Ай спасибо тебе, неизвестный затворник! Первая моя жертва будет на твой счет, в благодарность. Залезаю в параметры:

Да я же просто титан мысли! Жадно хватаю записку и пытаюсь ее прочесть.

Ничего! Для меня это по-прежнему бессмысленный набор букв! Но вроде бы все требования мною выполнены. Неужели мне попалось неисправное задание?

> Выполнено задание «Тайное послание»!
> Получена награда:
> Учебник по «Каллиграфии»
> +500 Опыта

Всего опыта: 1330 из 1600

Ого! Оказывается, молиться весьма и весьма полезно — разберусь с саванами, а там и новый уровень отхвачу. Но куда интереснее выглядел учебник, с помощью которого можно было получить новый навык.

В «Фанмире» не только наставники могли обучать навыкам: существовали еще и учебники. Были они довольно редкими и стоили в разы, а то и на порядок дороже, чем обучение у наставника — это зависело от популярности и полезности навыка, и доступности тех НИПов, которые могли ему научить.

О «Каллиграфии» я мало что знал, поэтому обратился к игровой справке.

Там говорилось о том, что этот навык позволяет копировать уже созданные кем-то надписи и рисунки, получая их менее долговечные и более слабые аналоги. Но при этом навык не требовал каких-то дополнительных знаний, нужен был только готовый образец. Например, чтобы создать свиток «Огненного Шара», нужно было знать это заклинание (то есть, быть магом) и владеть навыком Начертания, позволяющим переносить заклинания на предметы.

Каллиграф мог копировать магические свитки (включая схемы и рецепты), карты местности и татуировки. Ну и любые надписи и рисунки, не несущие в себе особых свойств. Завязан навык был на Ловкость, Восприятие и Интеллект, так что в плане прокачки был довольно перспективен.

А собственно, когда это я успел так зажраться, что уже начал дареным учебником между страниц заглядывать? Выучить!

> Для овладения навыком «Каллиграфия», вы должны уметь писать.

Да чтоб тебя! Видимо, это судьба… Где там моя Теология?

> Вы выучили умение «Святое писание»!
>
> Вы можете писать и переписывать обычные тексты.
>
> Вы можете записывать литургии и священные тексты сложностью не выше 2 уровня.
>
> Шанс 1 % повысить уровень случайного жреческого умения, но не выше, чем уровень умения «Святое писание».

Ничего не понятно, а вот шанс прокачать жреческие умения на халяву — это приятно! Да только дайте мне побольше бумаги, и я вам целый Ветхий Завет накатаю в десять томов. Ну-с, что там

у нас новым навыком?

Вы действительно хотите выучить новый навык «Каллиграфия»?

Требуется: 3 Интеллекта, 1 Очко Навыков, умение писать.

(учебник просле прочтения исчезнет)

Да / Нет!

Разумеется да! Новое сообщение поздравило меня с изучением нового навыка. Кстати, тот сразу оказался 5-го уровня, что не могло не радовать. Видать, книжечка была не простая! Отмахнувшись от поздравления с изучением нового навыка, я первым делом залез в умения.

Здесь меня ждал еще один сюрприз: оказывается, друидское колечко не только повышало силу умения магии природы, но и давало его, если таковой отсутствовал:

Умение «Терновый куст», уровень 1.

(магия Природы)

Описание: Выращивает в указанном месте терновый куст размером 1 на 1 метр, способный ненадолго задержать врага и нанести ему урон.

Урон: 1–3 (физический)

Удержание: 1 секунда

Прочность куста: 10 единиц

Время жизни: 10 секунд или до уничтожения.

Требования: 10 маны.

Разумеется, я тут же занес заклинание в список быстрых умений, превратившись в одноразового недо-мага. Жаль только, что записать в свиток я его не мог, это доступно только начертателям.

Залезаю в открывшиеся мне умения.

«Скопировать карту»… Переносит фрагмент карты на мою игровую, или на листок бумаги. Есть шанс успеха, который зависит от размера и сложности образца, и переносятся только основные элементы: лес, вода, гора, крупные дороги и города. В общем, пока мне без надобности.

«Скопировать простой рисунок» (изучено). Переносит рисунок на ткань, кожу или бумагу, сохраняя его полностью, и до 6 % его магических свойств.

«Скопировать простой свиток». Создает копию свитка до 6 уровня включительно, сохраняя до 50 % его силы.

И у каждого умения попытка создать копию имеет

плавающий шанс неудачи, зависящий от кучи неизвестных мне параметров. Мда. Впрочем, на свитки я возлагал немало надежд: они легкие, не требуют маны для использования, да и штамповать я их смогу в любых количествах, были бы образцы. Беру, но пока что лишних очков не вкладываю: сперва нужно свитки раздобыть. Разобравшись со внезапно свалившимися на меня подарками судьбы я собрался снова заняться саванами, когда вдруг понял, что записка не пропала, как это бывает с предметами для заданий. А значит, это было еще не все! Мою догадку подтвердило сообщение, появившееся, едва я снова взял листок в руки:

> Внимание! Вам предлагают задание «Зашифрованное послание»
> (скрытое, составное).
> Принять задание?
> Да / Нет
> **Цель задания**: Записка оказалась зашифрована, и чтобы ее прочесть, нужно отыскать остальные фрагменты.
> **Награда:** ??? (составная, скрыта)
> **Штраф за невыполнение:** нет
> **Прогресс:** 1/10 записок найдено

Ого. Выходит, это было только начало. Еще девять записок! Вряд ли я за каждую получу по учебнику — разве что все той же Каллиграфии — но стоило взяться за него даже просто ради опыта. Правда, было совершенно непонятно, откуда начинать. Точнее, продолжать: я перерыл весь склеп, но больше не нашел никаких знаков и вообще ничего подозрительного.

Впрочем, до утра мне было чем заняться, так что я вернулся к своим саванам.

Получив еще по уровню к каждому из своих умений портного, я отнес саваны хозяину и получил новое, уже знакомое мне задание: убраться на осквернённой могиле. Итого три сотни опыта в мою копилочку, и… новый уровень! Теперь Восприятие у меня выросло аж до 36 единиц, а вот Здоровье подкачало: став Жрецом, я получал не по пять единиц за уровень, а всего по три, как и маги. Зато мои молитвы худо-бедно работали даже без божественного покровительства, что не могло не радовать.

У меня было изучено четыре навыка, и было аж тринадцать свободных очков. Вряд ли мне удастся разжиться нужными мне учебниками, так что и беречь их особого смысла не было. Новые умения открывались на каждом пятом уровне навыка, так что я вполне мог открыть себе парочку-другую новых молитв:

Портняжное дело итак росло довольно живо, да и было оно для меня вспомогательным. Разделку добычи в теории тоже можно было подкачать довольно быстро, как и Каллиграфию — были бы материалы, а вот со жреческими навыками дела обстояли куда хуже.

Поэтому я смело вбросил девять очков в свой будущий источник сказочного могущества и катастрофической бедности: в Теологию.

Получен 10 уровень навыка Теология!
Доступны новые умения!

А то я не знаю, ради них все и затевалось!

Вот только посмотреть их мне так и не удалось: вызвал хозяин, снова применив силу Ошейника. Неужели заметил мои модификации к саванам?

Но все оказалось куда прозаичнее: в руках могильщик держал знакомый мне конверт без подписей. Похоже, что ежедневным заданием был не только ремонт саванов с вечера и до утра, но и таскание любовных писем на следующий день. И я был готов поклясться, что сегодня ночью не только готы-сатанисты приходили на погост, но и еще одна очаровательная дама…

Впрочем, прогулка за территорию кладбища мне была только на руку. Даже при заявленных ограничениях:

— Слушай меня внимательно, Бес. Пойдешь в поселок никуда не сворачивая по самой короткой дороге, не задерживаясь по пути. Назад точно так же. Пределов Ривенки не покидать, а в сторону города даже не смотреть. Все ясно?

— У-у, — киваю.

Похоже, слова свои он подкрепил внушением с помощью Ошейника, потому что я и впрямь ломанулся к поселку по самой короткой дороге, через кусты и овраги. И отпустило меня, лишь когда до селения оставалось шагов сто, не больше.

Хорошо еще, что над моими мыслями он не имел власти, так что я смог спокойно изучить новые доступные умения. Пассивное умение «Малое служение» позволяло получать Благодать за каждый час, проведенный у алтаря своего покровителя и случайный полезный эффект по истечении самой службы. «Щит веры» поглощал небольшое количество урона, расходуя при этом Благодать, а еще одно умение — «Ночное бдение» — временно повышало восстановление энергии и маны, но работало всего один раз за ночь. В общем, не было ничего для меня жизненно необходимого или особо полезного: «бдел» я и так замечательно, при необходимости восстанавливаясь под землей, а для поддержания «Щита» в бою нужно было слишком много

Благодати, чего я не мог себе позволить. Даже стало жалко вложенных в Теологию очков, но я тут же отогнал от себя эту мысль: работаю на перспективу, а не на быстрый результат.

— Ишь ты, опять приперся, — «любезно» встретила меня шипением крутившая ворот колодца бабка, едва я поравнялся с ней.

Появилась, было, у меня мыслишка пугнуть ее хорошенько, а с другой стороны старая она, вдруг сердечко не выдержит? Кто мне тогда будет задания выдавать?

Вдовушка уже ждала меня на крыльце, не таясь. Приняла конверт, сунула подросшую вдвое награду вместе с ответным письмом. Хорошо хоть, что с уровнем и награда увеличилась за ежедневные задания, иначе совсем грустно стало бы! Я уже двинулся назад, когда где-то на соседней улочке раздались вопли, сопровождаемые отчаянным детским плачем:

— Лови ее, лови! Она огородами уходит!

— Зак, а ты чего стоишь? Стреляй же, а то уйдет!

Знакомо тренькнула освободившаяся из плена тетива, раздался свист и шагах в пяти от меня в землю вонзилась-задрожала стрела. И тут же из-за угла соседнего дома прямо на меня выскочил… волк! Огромный, с выпученными глазами и тесно прижатыми к голове ушами. В зубах у него отчаянно верещал и дергался сверток. Младенец!

Снова свистнула стрела, вонзаясь туда, где еще секунду назад находился зверь. Но тот опередил стрелка, перемахнув через меня и опустившись в каких-то двух шагах левее. Врешь, не уйдешь!

Я вытянул руку вперед, указывая пальцем на землю под волком и применяя «Терновый куст». Тот вырос почти мгновенно, опутывая передние лапы зверя. Тот взвыл: попытка вырваться стоила ему нескольких клочков выдранной шипами шерсти и мяса. Одним шагом преодолев половину разделявшее нас расстояние, я всем своим весом обрушился на волка, придавливая его к земле и обхватывая руками задние ноги.

Волчица наносит вам 12 урона (физический)!
Здоровье: 27/39

Волчица наносит вам 14 урона (физический)!
Здоровье: 13/39

Получена травма: «Оторванная кисть»!

Посыпались не радующие глаз сообщения. В бок зверя ударила стрела, вынуждая ее резко развернуться. Волчица крутанулась, и я полетел в стену дома, не в силах держаться

одной рукой:

Вы получили 10 урона (физический)!
Здоровье: 10/39
Вы потеряли сознание на 5 минут!

И все вокруг померкло…

…когда я пришел в себя, вокруг меня толпились люди.

— Эй, Хват, глянь, живой он там? Вона, как его волчица подрала — места живого нету!

— Да какой же он живой, коли он завсегда дохлый был? — авторитетно заявила бабка, — Это же упокойник, что на кладбище живет, могильщику помогает да нашей вдове записки таскает.

— И что мы, даже не похороним его по-людски, что ли? — пробасил кто-то.

— Ты его похоронишь, а тебе потом штрафу на полтыщщи влепят. Казенный он! Городу принадлежит, — припомнил кто-то. — Кстати, за испорченного тоже штраф полагается. А он у нас вона какой, весь ломатый-переломатый.

— Так может его энтого… к тарвнице нашей снести? Пусть ему припарок своих нашлепает…

Я зашевелился, и голоса стихли. Медленно встал, оглядел окружающих меня селян.

— Ишь ты, так и зыркает буркалами своими погаными. Ищет, кого бы сожрать, не иначе! — грозно трясет клюкой бабка.

— Ты, Сатима, шла бы уже домой! — рявкнул на нее мужчина, в руках которого плакал запеленатый младенец. Тот самый, — Ты, уважаемый, не сердись на нее. Бабка Сатима у нас потолочной балкой по голове стукнутая, потому и злая такая. Так-то она старушка славная, ежели молчит.

Молча рассматриваю валяющуюся под ногами руку. Мою руку.

— Может, тебя и впрямь к нашей травнице отвести? Меня как по весне медведь задрал, так она за две недели травами на ноги подняла.

Молча мотаю головой, достаю иголку и нитку. Хм. И как мне теперь шить, одной рукой-то?

— Ему твои травы помогут, что мертвяку припарки. Лучше портного нашего зови, пусть штопает, а не то и впрямь нас городские штрафом обложат, за порчу имущества.

— А за дочку мою — спасибо тебе, добрый э… человек, — закончил мужчина и обвел всех тяжелым взглядом: «нет возражений»? — Меня Закримом звать, я — охотник, всякого зверя промышляю в лесах окрестных. На той неделе отыскал нору

с волчатами, ну и снес их в город, на рынок. За живого волка хорошую цену дают. Вот, видать, волчица и решила отомстить.

Слушал я его вполуха, куда больше внимания уделяя взглядам, которые на меня бросали посельчане. И если раньше они смотрели с откровенной злобой и неприязнью, то теперь мне удалось заметить даже пару сочувствующих! Разгадка оказалась простой:

Выполнено задание «Спасение дочки охотника»! (скрытое)

Получена награда:

+100 к отношению жителей Малой Ривенки

+300 Опыта

Всего опыта: 580 из 2500

Тем временем кто-то сходил за портным. Тот долго осматривал мои раны, особенно культю, охал и качал головой. Потом достал из сумки швейный набор (был бы я живым — слюной бы точно подавился, такие там были бонусы!) и взялся за работу. Сперва пришил кусок содранной при ударе кожи на голове, потом сшил края раны на груди. Кликнул охотника, чтобы тот помог со второй раной: из плеча был выдран приличный кусок мяса. Зак бережно передал младенца одной из женщин и присел рядом. Даже не поморщившись, крепко стянул края раны, следуя указаниям портного.

— А с этим-то что делать? — закончив работу, указал мастер на оторванную руку.

Я лишь пожал плечами: при следующем возрождении все снова отрастет.

— А попробуй и ее пришить, — предложил охотник.

— Как это — пришить? — не понял портной.

— Да как рукава к рубахе пришивают! Иголкой да нитками.

Закрим уверенно поднял мою оторванную кисть, тщательно отряхнул ее от грязи, сдул остатки мусора и протянул мастеру.

— Ее бы того… вином крепким обработать, а то и вовсе на пару или в кипяток окунуть… — засомневался тот.

— Шей!

На этот раз мой невольный «лекарь» работал уже не так уверенно. То и дело зачем-то смотрел на иглу, постоянно облизывал тонкие губы и смахивал несуществующий пот со лба. Минут через двадцать все было готово.

Травма «Оторванная рука» исцелена!

Получена травма «Перелом руки»! Длительность: 48 часов.

Ну, перелом это уж всяко лучше, чем совсем без руки остаться. К тому же, если он смог пришить мне руку, «словно

рукав», то… Дальше мысли мои были то ли слишком глупыми, то ли слишком смелыми, но пока что я ходу им не давал, чтобы не сглазить. Рано!

— Готово, — то ли заявил, то ли неуверенно спросил портной.

Вместо ответа, я шевельнул пришитой рукой: слушается отвратительно, горит, словно от ожогов крапивы, но все же работает.

— Уф, — выдохнул кто-то в толпе, — Авось и без штрафа отделаемся. Надо бы задобрить мертвяка. Даром, что он говорить не может, а все же…

— А все же не по-людски это, за помощь человека не одарить, — сказал, как отрезал, охотник, протягивая мне руку.

Не отказываясь от помощи, я ухватился здоровой рукою за широкую ладонь. Бережно поддерживая меня, Зак направился к дому, что был через дорогу. Толпа расступилась, пропуская нас, а девушка с младенцем на руках двинулась следом. Задержавшись у двери, охотник широкого распахнул ее и помог мне переступить через порог.

— Вот, — широкого обвел он рукою довольно таки вместительную комнату, — выбирай что угодно, все отдам за то, что дочку мою спас. Хоть меха драгоценные, хоть мясо свежее, хоть лук мой верный — ничего не жаль!

Определенно, сегодня удачный день! За такое не то что руку — голову потерять не жалко.

Я двинулся вдоль столов, рассматривая богатства охотника. На столах лежали туши недавно убитых зверей (впрочем, добытое охотой мясо в игре и не портилось), на стенах висели звериные головы и выделанные шкуры, а на одной из стен: впечатляющая коллекция луков, самострелов, капканов и колчанов со стрелами. Возле этой коллекции оружия я и задержался, просматривая свойства предметов.

Увы, помимо навыков охоты и обращения с луком, все они имели требования к ловкости, а иные — и к силе, примерно под тридцатый, а то и сороковой уровень. Конечно, любой из них можно было продать за неплохие деньги, но я собирался раскрутить раздобревшего от моих подвигов папашу еще и на соответствующий навык.

Взгляд мой сользнул по зубастым капканам, по хитро сплетенным силкам, по ременным ловушкам и сетям, и задержался на одном предмете, который я никак не ожидал здесь увидеть. Вот оно! То, что я искал! Идеально подходящее под все мои требования оружие!

— Ы! — указал я на выбранный мною предмет.

— Ты уверен? Здесь есть вещи и подороже — я что угодно отдам, выбирай.

— Ы-ы-ы!

— Воля твоя, — пожал плечами охотник, направляясь к стене, — обращаться-то умеешь? Ежели нет, то могу научить. И не только, как пользоваться…

«Да! Да! Да!» — мысленно вопил я, протягивая руки…

Глава 22
Много ответов — много вопросов

Возвращаясь назад на погост — разумеется, кратчайшим путем и напролом — я раздумывал о своих взаимоотношениях с жителями Ривенки. Кажется, благодаря своему деби… героическому поступку, для некоторых из них я перестал быть бездушным монстром, а стал… Ну, допустим, монстром душевным.

В перспективе, благодаря этому поселению я мог компенсировать некоторые недостатки своего вынужденного заточения на кладбище: с ними можно будет торговать, получать какие-никакие задания и даже найти наставников. Но все равно мне был нужен доступ в город. Только там был аукцион, почта и некромант, который мог подсказать мне, где находится ближайший темный алтарь или жрец.

Да, мои молитвы работали, но через раз, кое-как. Да и набор их был, мягко говоря, мало полезным. Без наставника, без алтаря — я не мог получить и специализацию с прилагающимися к ней навыками. К тому же, исходя из описания освоенных мною «читаний-писаний», молитвы и литургиии можно было записывать. А значит, и изучать из свитков, подобно тому, как я освоил Каллиграфию с помощью полученной в награду книги.

И это не считая «подвисших» у меня скрытых заданий, одно из которых сулило немало опыта и добряки вроде того же учебника. По крайней мере, хотелось бы на это рассчитывать…

Размышления мои были прерваны внезапно выскочившим из лесу зайцем, который бросился мне наперерез. Мчался он шустро, так что я применил не обычный бросок, а быстрый. Просунул руку в петлю, сорвал оружие с пояса, уложил в «карман» заранее припасенный камень, хватая одновременно второй конец ремня. Резкий взмах над головой — и выпущенный пращей камень устремляется к цели.

> Вы нанесли урон: 5 (физический) по Испуганный заяц: здоровье 1/17.

Ага! Значит, серый был ранен! Подранок замер на месте, оценивая новую угрозу, и снова бросился наутек, на этот раз уже прямо по дороге.

Да, выбранным оружием оказалась именно праща! Когда-то специально для расы полурослико в, были введены в игру пращи и

умения, для их использования. Но игроки предпочитали легкие луки и метательные ножи, поэтому умение превратилось в комбинированный навык, который позволял не только использовать различные приемы для поражения целей, но и многое другое: чинить и создавать сами пращи, находить и обрабатывать снаряды для них, и даже пользоваться, как удавкой!

Увы, раса оказалась настолько непопулярна из-за «шмотного вопроса» (полурослики не носили обуви в принципе, и им не подходила одежда обычных размеров), что ее упразднили, заменив на гуманоидных крыслингов почти нормальных размеров и тоже живущих в норах. А навык так и остался, почти бесполезный и никому не нужный.

Кроме меня! Легкое дистанционное оружие, которое можно было изготовить из подручных материалов, для которого не нужно таскать гору дорогих и тяжелых боеприпасов, низкий расход энергии и, главное, нет высоких требований к параметрам! К тому же, завязано владение пращей было на Восприятие и Ловкость, что для меня подходило идеально.

Помимо самого Пращника, я получил еще несколько умений, потратив на них половину из имевшихся очков.

«Обычный бросок» мне был положен по умолчанию. Он поражал цели в пределах обычной дистанции дальней атаки, нанося урон, зависящий от снаряда, пращи, уровня навыка и умения. Один существенный минус: подготовка к броску занимала целых пять секунд.

«Быстрый бросок» отнимал всего две секунды, но у него была вдвое ниже точность и урон. Была у пращи такая особенность: чем дольше ты ее раскручиваешь, тем сильнее будет наносимый урон приближен к своей максимальной границе. Штраф снижался с уровнем, но с моими 69 % Меткости я мог себе позволить и рисковать.

Умение «Собрать боеприпасы» помогало найти от 1 до 3 потенциальных снарядов сомнительного качества, и тип их зависел от местности, где я находился. Конечно, я и так мог нагнуться пару-тройку раз за шишкой или камнем, но вот только умение их «находило» гарантированно! Видишь снаряд? И я не вижу, а он — есть!

> Вы нанесли урон: 7 (физический) по Испуганный заяц: здоровье 0/17.
> Испуганный заяц погибает!
> Опыт: +10 (590/2500)

А вот тебе, ушастый!

Заяц на бегу запнулся о собственные лапы и, совершив

совершенно не художественный кувырок, замер неподвижно. Поравнявшись с ним, я нагнулся, ухватил тушку за уши и отправил ее в сумку. Да-да. Праща, как и лук, копье или рогатина, считалась оружием добывающим. Поэтому убитые ею «промысловые» звери превращались в тушки, которые можно было унести с собой и уже в удобном месте обыскать и разделать. Еще один плюс в пользу навыка.

Я отправил пращу в сумку: впереди уже показалось кладбище, и «светить» оружием перед хозяином мне не хотелось. Тем более, таким раритетом. Доставшаяся мне праща была не простой, а искусно выделанной из кожи, с удобным «карманом» и дважды прошитой. Уж не знаю, откуда досталось охотнику такое сокровище (по моим, конечно, меркам), да и знать не хотел — даже если он подстрелил последнего полурослика в игре ради нее! Сама праща давала 2–6 единиц чистого урона, да моя Ловкость еще 1, плюс если использовать хороший снаряд… Начинаю понимать Давида, величайшего пращника в истории!

Судя по тому, что Карл встречал меня у кладбищенских ворот, я задержался в поселке куда больше, чем мне самому казалось. Или что-то случилось.

— Почему так долго? — в лоб спросил он.

— Э-э-э… — махнул я в ответ, указывая рукой в сторону поселка и изображая зубастую пасть.

— Ого! — заметил он пришитую культю, — видать, серьезная была переделка? А знаешь, что… я видел твои художества, так что давай, пошли, расскажешь, что там случилось.

Он развернулся и пошел к своему домику, а я послушно побрел за ним. Пригласив войти, могильщик усадил меня за стол, стоявший у самого окна, бросил на стол несколько листков бумаги и самписное перо:

— Пиши, — приказал он.

НИП, способный по моим каракулям понять суть рассказа?! Это было что-то новое для меня, поэтому я даже не сразу сообразил, что именно выводит моя рука.

«На ребенка напал волк. Я его убил».

Я хотел нарисовать картинку, но написал это. Буквами. Потому что хозяин не просто отдал приказ, но и подтвердил его внушением через Ошейник Подчинения. Карл уставился на листок, шевеля губами: читать он явно умел.

— Значит, писать ты все же умеешь, я так и думал! — рассмеялся могильщик, усаживаясь напротив в свое любимое плетеное кресло, — Значит, нас ждет интересная беседа!

Отпираться было бесполезно. Уйти я не мог. Отказаться писать — тоже. Все, что знала обо мне и о моих похождениях

игра, она бы рассказала в ответ на правильно поставленный вопрос.

Карл-Могильщик (НИП),??? 50-го уровня.

Я перепроверил информацию по персонажу. Класс скрыт, но все же это не игрок, а обычный «непись». Значит, про ту, другую жизнь, спрашивать он не станет, даже узнав кто я такой — дня них это запретная тема. Да и игра ничего не знает о «той стороне», и не сможет подловить меня на лжи. Так же игра не могла выдавать секретную или приватную внутриигровую информацию, а так же информацию, касающуюся других игроков и их действий. Значит, мне нечего бояться? Или есть чего? И вообще, разве могла игра ограничивать не только игровую свободу игроков, но и принуждать их к действию против их воли? Конечно, было несколько боевых заклинаний, вроде Гипноза или Очарования, но что насчет рабских ошейников, одеваемых на игроков? Надо бы глянуть в справке…

— Приказываю отвечать на мои вопросы письменно или устно и только правду! — заявил он, глядя мне прямо в глаза, — Кто я?

«Старый недопрограммированный мудак со сбитыми алгоримами!» — написал я.

«Карл-могильщик, мой хозяин», — любезно «перевела» игра, отображая на листке совсем не то. Как там в древнем мультфильме: «Так вы что, и есть за меня будете?»? Выходит, если игра решит, что я жульничаю, то сама даст ответ, изменив написанное? Неприятный сюрприз!

— Кто ты?

«Зомби шестого уровня по имени Бес. Жрец-безбожник», — старательно выводил я, но на этот раз рука выводила именно то, что я хотел. Следящий за ситуацией ИскИн ничего не имел против такого ответа. Я сформулировал его достаточно полно, чтобы не последовало уточняющих вопросов.

— Что ты делал в городе?

«Схватила стража. Сбежал. Стал жрецом», — правду, чистую правду! Минимум информации, ничего лишнего, чтобы не было за что зацепиться!

— Зачем ты пошел в город?

> «Схватила стража. Хотел купить одежду и стать жрецом».

— Что случилось в деревне?

«Волк украл девочку. Я убил».

— Надеюсь, что убил ты все же волка, — ухмыльнулся Карл.

«Волка. Оторвал руку. Пришили. Хорошие люди».

— Скорее, испугались штрафа за порчу городского имущества. Ты же у меня не первый такой, так что это я уже проходил. Впрочем… Освоил портняжное дело. Хорошо заработал на этом. Стал жрецом. Выучился писать. Даже с пращей управился. Да-да, я видел. Знаешь, такой — первый. И потому я задам тебе такой вопрос…

Внутри меня все похолодело. Вот он, момент истины! Как отреагирует «непись» узнав, что у него в рабстве находится не просто зомби, а бессмертный? Это какие-же перспективы открываются!

— Тебя прислал ко мне Аарам?

Утвердительно киваю головой, а внутренне ликую.

— Тьфу ты, я же сам заказ делал! Нет, не так: он прислал шпионить за мной?

Мотаю головой, словно пытаясь с ней распрощаться.

— Снова не то. Вот! Пиши, почему и зачем тебя ко мне отправили.

> «Плохой материал, получился плохой зомби. Приказал уничтожить. Я закопался. Удивил и рассмешил некроманта. Он выбрал из списка заказов нового хозяина. Отправил сюда».

— Бракованный, говоришь?

Все это время я не сводил с него взгляда, пытаясь понять, кто он такой и зачем ему этот допрос. Боится шпионов некроманта? Почему? И зачем продолжает заказывать у него рабов? Провоцирует? Что вообще связывает этих двоих? В глазах уже начало двоиться, и я заметил кое-что новое в информации о Карле:

Карл-Могильщик (НИП), дознаватель 50-го уровня.

Ай да смотритель кладбища! Мало того, что у тебя уровень максимальный для городов такого типа, так ты еще и дознаватель! Понятно, почему стража к тебе едва ли не на чай захаживает. Вот только что ты забыл здесь, на погосте?

Вопросы, вопросы, вопросы. Вопросы ко мне, возникающие вопросы у меня… И если он может затребовать у меня ответы, то

мне таких радостей не предоставлено.

Внимание! Получен талант «Пытливый взгляд»!

Теперь вы можете получать больше информации о своих собеседниках или противниках, внимательно рассматривая их! Количество замечаемых деталей и полученной информации зависит от уровня навыка и Восприятия.

Появившееся сообщение я даже не стал читать, потому что прозвучал новый вопрос. Вопрос, которого я боялся больше всего:

— А скажи-ка мне, Бес. Кем ты был в прошлой жизни? Что же это за негодный материал, из которого получился такой неправильный зомби?

23. Загадочная находка

А вот тут я с ответом не спешил. Пока не будет прямого приказа поторапливаться, можно было подумать. Итак, о моей реальной жизни игра ничего не могла знать. Более того — сейчас я был для нее совсем другим игроком. Разумеется, если смена ID действительно произошла.

Скорее всего, хозяин задал вопрос безо всякой задней мысли, просто хотел знать, из кого получилось вот такое вот… я. Ну или просто старые привычки дают о себе знать. Так что поединок мне предстоял не с ним, а с самой игрой.

Разумеется, я мог просто сказать, что «бессмертный» — уверен, что допрос сразу прекратится, а то и вовсе могильщик освободит меня. Местные в жизнь могущественных пришельцев старались не вмешиваться. Конечно, если им не была специально прописана такая роль разработчиками.

Кем же игра считала меня до превращения? Кем считает сейчас?

Это я мог выяснить, правильно выбрав ответ.

Кто стал исходным материалом для зомби по игровым меркам? До попадания в жертвенный круг я был просто новый игрок, не имеющий ни класса, ни истории, если не считать таковой пять сотен смертей на протяжении нескольких недель.

А вот если считать, то после смени ID персонажа я действительно стал словно «чистый лист», не проживший в игру даже часа. Конечно, вместе с моими параметрами новый персонаж мог получить и мою историю. Но тогда это был явный след к могильнику на Серых Островах, с которым я ничего не мог поделать.

И сейчас я узнаю, от какой точки отсчета ведется моя летопись!

«Никто. Не помню ничего. Никого. Словно меня и не было до ритуала», — написал я.

Текст не изменился, а значит, управляющий ситуацией ИскИн действительно так считал.

Любой решил бы, что трансформация просто стерла мою память. А может и смерть — на самом деле я практически ничего не знал об игровых зомби. Похоже, так же посчитал и Карл:

— Мда, действительно, брак. У хорошего специалиста поднятые сохраняют часть навыков и даже памяти, иначе от рабов-зомби не было бы проку. Араам — прекрасный специалист.

Меня так и подмывало задать вопрос о таинственном символе, раз уж у нас тут была такая теплая дружеская

атмосфера, но мне было приказано только отвечать на вопросы, а потом я и сам передумал: лучше перерисую знак и покажу копию рисунка.

— Не шпион — и то ладно, — едва слышно прошептал-пробурчал могильщик, и уже громче заявил, — Тебя ждет работа, выметайся.

> Внимание! Вам предлагают задание «Праздничная банька».
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: в предверии скорого праздника, ваш хозяин решил принять баню и вам нужно натаскать воды из колодца.
>
> **Награда:** +250 Опыта
>
> **Штраф за невыполнение:** рытье и закапывание могил с утра и до ночи.

Не иначе, как задания для этого «непися» писал какой-то дембельнувшийся и обиженный на весь свет программер! Да мне же тут работы до полуночи, а то и дольше! Может, проще могилами заняться? Заодно червей накопаю…

Разумеется, бурчал я лишь для виду. Вернулся в склеп, выгрузил из сумки все тяжелое и лишнее, выпотрошил зайца (Кусок зайчатины, Заячье сердце, Заячья шкурка), прокачав умение до второго уровня. Надо бы заняться петушиными «запчастями», но никакого желания не было — мысли мои были заняты пращей. Надо бы поупражняться с ней. Бесцельное метание камней не прибавляло опыта, но зато прибавляло мне уверенности в обращении с этим диковинным оружием.

С водой я возился до полуночи, таская по полведерка, наполняя его дырявым ведром. Интересно, какой нормальный человек станет жить прямо на погосте, и даже баню там принимать? Бррр.

«Рррр», — зловеще отозвалось эхо.

Я обернулся. Нет, не эхо. Здоровенный волчара пялился на меня из кустов, примыкающих к лесу. Собственно, он и издавал это глухое рычание.

> Лесной волк (Моб), 5 уровень
> Здоровье: 40/40

Да уж, волк пятого уровня это не только ценный мех, жесткое мясо и когти на ожерелье, но и немного опыта, вооруженного острыми клыками и жутким характером. И пришло все это

хвостатое многообразие явно по мою душу. То-то мне казалось, что кто-то постоянно за мной наблюдает!

Волк не приближался, а потому я продолжал таскать воду, удвоив бдительность. Выполнив задание и получив заслуженную порцию опыта, вернулся в родной склеп. Первым делом перерисовал загадочный символ со стены. Пополнил запас боеприпасов для пращи, пройдясь по склепу, но сперва применил умение для их поиска и получив два округлых куска камня весом в грамм триста. Используя их, как образец, собрал и выложил посреди склепа горку из десятка снарядов — на первое время хватит. Собирательное умение имело откат в десять минут, так что в перспективе я мог хоть весь склеп снарядами завалить.

Миновала полночь. Карл наверняка уже уснул, так что я мог заняться своими делами. Какие у меня могли быть дела на кладбище? Я собирался раскрыть секреты своего хозяина!

На моей карте было отмечено три подозрительные могилы. Две из них «Поиск родственной души» показал, как пустые, а третью — наоборот, уж слишком наполненной. Вряд ли здесь было в обычаях устраивать братские могилы прямо на погосте, так что определенная странность в этом была. Поэтому, накопав червей, я решил провести разведку.

Сожрать червя.

Убедиться, что чудесное зрение получено.

Закопаться возле странной могилы.

Кажется, это уже начало входить у меня в привычку!

Первая могила, которая была «пустой». «Червивое» зрение игнорировало трухлявые гробы: наверное, черви были способны без труда прогрызаться через них. Содержимое же я видел, словно нагромождение странных черных предметов-препятствий. Что бы там ни лежало, это не было похоже на покойника! Для проверки, я взглянул в сторону ближайшей «нормальной» могилы: тускловатое пятно «съедобного» цвета, каким показывались растения. То ли черви не были такими уж убежденными вегетарианцами, то ли лежал там какой-нибудь древолюд.

Дожидаясь отката умений, я решил прогуляться вдоль периметра кладбища и проверить свою тюрьму. А что? Заборы и решетки — есть, приговоренные к посмертному сокамерники — вон, лежат рядочками. И неоплачиваемые отработки ежедневно.

За ворота я не смог ступить и шагу: ноги отнимались и сами несли меня в другую сторону. Не дороговато ли это выходило по ресурсам, приставлять ИскИнка к каждому владельцу рабского ошейника? Впрочем, ботам наверняка достаточно было самого его наличия, дальше работали встроенные алгоритмы подчинения. Это только я такой упертый и своевольный, пытаюсь

противостоять системе. Врешь, меня так просто не перепрограммируешь!

Двинулся вдоль забора, пытаясь отыскать дыру и… наткнулся на горящий взгляд желтых глаз хищника. Волк! Возможно, что тот же самый. Стоит шагах в двадцати во тьме, и пристально за мной наблюдает…

Снимаю пращу с пояса. Ночью видно хуже и радиус прицельной стрельбы снижен, но мое Ночное зрение и высокое Восприятие как раз позволяют бить на двадцать шагов в таких условиях. Между нами забор, так что…

На свист раскручиваемой пращи хищник не отреагировал никак. Далековато, кстати, он забрел! Подобные твари обычно бегают вокруг стартовых зон, нубам на потеху да для заданий. Отпускаю конец кожаного ремня, свист снаряда, глухой стук камня о мохнатый бок!

> Вы нанесли урон: 6 (физический) по Лесной волк: здоровье 34/40.

Покачай меня, большая злая собака!

Зверь взвизгнул, злобно оскалился и зарычал, но не сдвинулся ни на шаг. В общем-то, оно и понятно: до десятого уровня игра была весьма дружелюбна к новичкам. Вещи при смерти не терялись, в начальных зонах бои между игроками запрещены, а зверье послушно умирало, даже не пытаясь спастись бегством, до последнего отдавая вложенный в них разработчиками опыт.

Еще два снаряда и минус десять здоровья — бросаться больше нечем.

«Поиск боеприпасов!»

Прямо с земли в руку прыгают два небольших, но увесистых черепа. Ого! Впрочем, какие еще могут быть снаряды на кладбище? Разве что тяжеленные перстни с пальцев усопших, но это явно не с моим уровнем навыка.

> Метательный череп +2
> Тип: метательный снярад
> Урон: 2–3 +2 (Свет)
> Прочность: 9/29

Вот тебе и мать свята земля! Боеприпасы-то здесь тоже непростые!

Волк помер с двух черепов и камня, найденного под ногами, одарив меня полным тоски взглядом и тридцатью единицами опыта. Жаль, что тело его осталось по ту сторону: ни в останках

не покопаться, ни «Выпотрошить» не покачать.

Я продолжил обход, но так и не нашел ни дыры, ни какой-то другой возможности перебраться через ограду. Думаю, это все равно не помогло бы мне покинуть погост. Минут через сорок я стал обладателем еще пяти метательных черепов разного качества — и вовремя! На смену убитому мною хищнику пришел новый. Такой же волчара пятого уровня неотступно следовал за мною вдоль ограды, держась примерно на расстоянии двадцати шагов. Расстреляв по нему все собранные снаряды, я избавился от очередного соглядатая и получил еще немного опыта.

Умение откатилось, я и лег на землю рядом со второй «пустой» могилой, сожрал червяка. Увы, полезных эффектов не получил, так что еще двадцать минут на пополнение боеприпасов, и следующая попытка… Есть!

Я погрузился в землю и осмотрелся. Здесь в гробу находился один небольшой предмет прямоугольной формы, тоже в виде черного контура-препятствия.

Выкопавшись, следующий час я потратил на новый обход кладбища, сбор снарядов (3 черепа и 4 обычных камня) и высматривание новой серой жертвы для тренировки метательных умений. Едва завидев горящие глаза, подошел вплотную к ограде и раскрутил пращу…

> Вы нанесли урон: 5 (физический) по Матерый волк: здоровье 34/150.

Ого! Может, караулившие меня волки и были глупы, а вот тот, кто их посылал… Беззлобно огрызнувшись на ударивший его в грудь череп, волк отступил на пару шагов назад, выходя из радиуса поражения. Плакал халявный опыт, а ведь мне еще три-четыре волка до улучшения «Обычного выстрела» оставалось!

Добраться до меня волк не мог, да и, судя по всему, не собирался, ограничиваясь лишь наблюдением. Ну и пес с ним, у меня есть дела поважнее.

Сожрать червяка. Успешно! Закопаться. Осмотреться.

Тело там было, не несколько, как я предполагал, а всего одно, но оно не было едой. Не красное, скорее, ближе к оранжевому, чем к желтому. Вряд ли это гигантский червь. А во время «Поиска родственных душ» это могила горела в разы ярче остальных. Что бы это могло значить?

Выкопавшись, я уселся прямо на могильную плиту и задумался. Обычные трупы «Поиск еды» идентифицировал именно как еду, а содержимое этой могилы — нет. Под другим эффектом все трупы светились едва-едва, а этот… Что может считаться для меня ближе, чем труп, и при этом не годится в

пищу червям? Что же скрывается там, внизу?

Я прислушался, и мне даже начало казаться, что снизу слышен какой-то странный шум, но это тут же прекратилось. Как я не прислушивался, звук не повторился. Или… кто?! Возможно, там и покоился секрет моего хозяина, и чтобы выяснить это наверняка — существовал только один способ, поэтому я направился к склепу, за лопатой…

Глава 24
Волки! Волки!

Взвалив лопату на плечо, я уже возвращался назад, когда у входа на кладбище раздались женские вопли:

— Волки! Волки! — нотки звучавшего в криках страха были настолько убедительны, что я даже начал озираться по сторонам, в поисках нападающих хищников.

О том, чтобы заняться сейчас раскопками, не могло быть и речи — сейчас проснется хозяин и глаз с меня не спустит. И дернул же нечистый его зазнобу появиться именно сейчас!

Тем временем неровно дышащая к мрачному могильщику вдова — а это было именно она — уже барабанила в дверь домика, поставив светильник у порога. В окнах загорелся свет, и вскоре появился Карл, одеваясь на ходу.

— Что? Что стряслось?

— Волки! На село напали! Собаки вдруг зарычали! А они как бросятка! Детей наших забрали… — всхлипнула она и, уже не сдерживаясь, бросилась на грудь кладбищенского сторожа, сотрясаемая рыданиями.

— Бес! Ко мне! — заметил меня хозяин и вынудил подойти к нему, а сам гладил женщину и приговаривал, успокаивая, — Тише, тише, все в порядке, ты в безопасности. За стражей позвали?

— Сташик побежал в город, а я сюда, — всхлипывала она, — Мужики факелы зажгли, но звери уже ушли. А дети… детей… — и снова рыдания.

Мда, ничего умнее, чем бежать посреди ночи на кладбище, да еще и в одиночку, она придумать не смогла. И чем же сможет помочь смотритель кладбища жителям деревни, в которой есть и охотники, и прочие мастеровые люди? Разве что могилок накопать на всякий случай.

— Останешься со мной, все будет в порядке.

— Но дети!

— Там есть Зак, он выследит волков.

— Но ты… ты тоже можешь…

— Замолчи! Ты же знаешь, что я должен оставаться здесь… я не могу…

Эх, мне бы ведерко поп-корна да кресло поудобнее — такие страсти разыгрываются!

— Тогда я пойду туда, где нужна моя помощь! — женщина вырвалась из объятий и решительно зашагала к выходу с погоста.

— Бетта! Погоди! Я не отпущу тебя одну посреди ночи… — я уж было подумал, что хозяин решился таки покинуть кладбище, но ошибся, — Бес. Проведешь ее до поселка. И будешь слушать ее во всем, как меня.

Ах ты ж гад, все же впутал меня!

— Ы-ы-ы!

— Чего тебе? Приказ неясен?

Вытащив обрывок бумаги и перо, я быстро написал: «Нужно собраться».

— У тебя пять минут.

В склепе я оставил лопату и загрузился камнями. Взял оставшуюся бумагу, проверил, на месте ли мой швейный набор, подумав, сунул в карман еще пару крысиных глаз и свечу.

— Отвечаешь за нее головой, — предупредил могильщик, провожая нас к выходу с погоста.

— У-а! — требовательно заявил я, едва мы отошли на пару шагов и ткнул пальцем на землю чуть правее.

— Что ты там увидел? — вдова подняла светильник повыше, и тут взвизгнула, — Ай! Это же кости!

— Ы-ы-ы, — довольно осклабился я, укладывая в сумку три метательных черепка, выпущенные мною по первому из волков. Нечего добру пропадать.

Остаток пути проделали молча. Женщина то и дело пыталась подойти поближе и прижаться ко мне плечом, но, словно вспоминая, кто я такой, вздрагивала и тут же уходила на пару шагов вперед. Видать, страх перед живыми мертвецами все же был сильнее.

В деревне было людно, шумно и светло: повсюду пылали факелы, люди держали в руках светильники, а над головой одного из селян так и вовсе висел магический светящийся шар. Вот только стражников я так и не увидел.

— Бет, ты где была? — подскочила к нам дородная пожилая женщина. Возможно, мать моей спутницы, — Ай! А этот страховидло что тут делает? — испуганно вздрогнула она, заметив меня.

— Карл… смотритель кладбища дал его в помощь. А что стража?

— А ничего, — сплюнул бородатый мужик, — говорят, что по утру будут разбираться.

— Тихо, тихо вы! Зак вернулся!

Толпа селян разом двинулась в западную часть деревни, откуда показался охотник. Когда верзила подошел, люди молча расступились, пропуская его и освобождая вокруг место.

— Вот, полюбуйтесь, — заявил тот и что-то швырнул на

землю.

Нет! Кого-то!

На земле лежало… существо. Больше всего оно напоминало лысого, большеголового тщательно высущенного человечка: тонкая морщинистая кожа, покрытая пятнами и наростами, туго обтянутый кожей череп, похожая на обезьянью мордочка. Вот только ни ушей, ни хвоста у этой твари не было.

— Гворлинги, — с отвращением сплюнул на землю кто-то.

— Я пошел по следам… Нашел их не меньше десятка — там сразу понятно, что след не волчий. Ну и наткнулся вот на этого. Еле пришиб, такой верткий оказался.

— Зачем гворлингам наши дети?

— Зачем-зачем, — пробасил кто-то, — Завтра полная луна…

И все умолкли. Я понятия не имел, при чем здесь полная луна и как она связана с похищением детей вот этими существами. Из любопытства, глянул его инфу:

Гворлинг-разведчик (монстр), гуманоид 6-го уровня.

Судя по пучку травы на бедрах и ожерелью из звериных клыков, существо было разумно.

— Мы должны спасти их! Там моя Лина! — закричала одна из женщин, и многие ее поддержали.

Охотник пнул дохлую тварь в бок.

— След хороший, но ночью я по нему не пойду. Нужно ждать утра, а там и стража подтянется.

— Ты же знаешь, что не все дети доживут до утра. Надо всем вместе идти, с огнем и оружием!

— Никто ночью никуда не пойдет! — рявкнул седой патлатый дед, и все разом умолкли. Одет тот был простенько, но на его шее висела золотая цепь с символом совы. Скорее всего — глава села.

— Пойдет! Он пойдет! — заявила Бетта.

И все повернулись туда, куда указывал ее палец — на меня! Ай спасибо, удружила.

— С чего енто мертвяку за нашими детками идти? Хотя, ежели оно голодное…

Бабуля, рад видеть, что вы еще не подохли, и ваш оптимизм по-прежнему с вами на пару с маразмом!

— Твой хозяин велел слушаться меня, как его, — голос любовницы Карла дрожал, но отступаться она не собиралась. Похоже, отвертеться мне не удастся.

Внимание! Вам предлагают задание «Похищенные дети».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: отряд гворлинков под покровом ночи похитил детей из Малой Ривенки. Нужно отправиться по следу похитителей и вернуть детей.

Награда: +1000 Опыта, +100 репутации с жителями Ривенки, Добротная куртка

Штраф за невыполнение: нет.

Штраф за отказ от задания: -100 репутации с жителями Ривенки.

Ну вот и как можно отказать этим славным людям, потерявшим своих детей, глядя в их полные тоски глаза и на список наград за выполнение задания? Принимаю, чего уж там. Но сперва и вы сделаете для меня кое-что.

Быстро, пока меня не отправили прочь, сажусь и пишу записку. Передаю ее Бетте. Уж она-то всяко читать умеет — сколько писем я перетаскал к ней ль хозяина! Быстро пробежав глазами по строчкам она схватила за руку стоявшего рядом мальчишку и что-то зашептала ему на ухо. Тот ухмыльнулся и, бросив быстрый взгляд в мою сторону, умчался во мрак.

— Идем, покажу тебе след, — охотник взял меня за руку и потащил к краю поселка.

Там, казалось, только-только отшумел чемпионат песни и пляски международного значения — настолько была изрыта земля следами. И как тут можно что-то прочесть?

— Вот, тут они перелезли через ограду. Вот это — трое пошли к дому Михея, а четверо — к хижине Марты, нашей травницы. Остальные их дожидались, — объяснял Зак, тыкая в землю палочкой.

Угу, оно и видно, что дожидались: горка птичьих костей да пара куч, в которые я едва не вляпался. Тем не менее, кое-что я начал различать, по крайней мере, смог разобрать несколько следов, которые вели уже за ограду.

Вы получили талант «Следопыт»!

Ваша наблюдательность позволяет вам не только обнаружить след зверя или человека, но и уверенно идти по нему!

Ну, хоть такая помощь, и то ладно. А если помру, так просто окажусь в родном уютном склепе, где нет ни волков, ни сморщенных гворлингов, ни противных старушенций…

Тем временем вернулся отправленный Беттой мальчишка. Следом за ним спешил портной, прижимавший к груди свою коробку со швейными принадлежностями.

— Достал, что я просила? — бросилась к нему вдова.

— Угу, — кивнул тот, — Тетка Бет, а зачем он вам?

Та, не отвечая, приняла из его рук небольшой сверток и подошла к портному. Я направился к ним, на ходу доставая заранее приготовленную записку и показывая ее мастеру. Судя по удивленно вскинувшимся бровям и недоверчивой улыбке, читать он умел.

— Если бы кто сказал, что мне придется этим заниматься, ни за что не поверил бы! — бормотал тот, берясь за работу.

Люди, стоявшие вокруг, лишь качали головой, а самые слабые духом — закрывали глаза или отворачивались. Но все молчали, затаив дыхание — мешать работе портного никто не хотел. Спустя двадцать минут все было закончено и, судя по появившемуся сообщению, успешно:

> Травма «Вырванный язык» исцелена!
> Вам пришили язык. Прочность соединения: 50/50.

Бинго! А теперь, скажи «мама».

— Мма-ма, — неуверенно, шевеля не своим языком, проговорил я.

— Ишь ты. Чудища чудищем, а первым словом «мама» сказал, — первой подала голос бабка.

— Спа-си-бо. Мас-тер, — низко кланяюсь портному, — Я спа-су. Вашшших детей, — а это, уже обращаясь к людям.

Слова мои дублируются текстом в локальный чат, а значит, ограничение было чисто игровое, хоть и заложенное при генерации персонажа. А я-то думал, что мне заблокировали голос чат с помощью какой-нибудь версии модераторской «Молчанки», обыграв ее легендой про вырванный язык. К счастью, все оказалось намного проще.

> Ваш язык поврежден!
> Прочность: 44/50.

— Твоюжмать! — вырывается у меня.

> Ваш язык поврежден!
> Прочность: 43/50.

Значит, каждое слово стоит мне одной единицы прочности языка. Было бы даже смешно, если бы не было очень грустно. Но это ничего. Главное, что мне удалось решить проблему коммуникации. Кусок свиного языка, пришитый к моему обрубку — кто бы мог подумать!

Теперь я просто обязан был помочь этим славным людям. Тем более, что сам я пока не настолько овладел Портняжным делом, чтобы себе операции на языке проводить в полевых условиях. Припав к земле, я отыскал ведущий в сторону леса след и пошел по нему. А жители Малой Ривенки молча провожали меня взглядами, не выходя за ограду. Разумеется, светильника мне с собой не дали, так что пришлось зажечь свечу, которую я так и не вернул Карлу…

Четыре часа я шел по следу, то теряя его, то отыскивая снова. Дважды мне приходилось закапываться, чтобы спастись от лесных любителей свежей падали, разгуливающей на двух ногах. Первый раз это оказалась троица волков, а второй — похожая на барсука тварь с забавным названием Гордый Зазус. Тот сидел в засаде, прикинувшись кучей прелых листьев, а стоило мне приблизиться, как тварь впилась мне в ногу, сняв добрый десяток здоровья.

Решив не тратить на гаденыша время, я закопался. Но противная тварь не отстала. Унюхав меня под землей, он сперва попытался добраться до меня, вырыв довольно глубокую яму. Поняв, что из этого ничего не выйдет, злобный зверек наложил сверху громадную кучу и куда-то скрылся. В общем, и одежда и настроение были испорчены…

Собственно, я не ожидал, что смогу справиться с целым отрядом коротышек — все они были уровнем выше меня и, судя по следам, их было не меньше десятка. Приближался рассвет когда впереди замерцало яркое пятно: свет пробивался через деревья.

Припав к земле и с максимальной осторожностью подобравшись поближе, я выполз к большой поляне, которая была освещена светом десятков костров, зажженных через равное расстояние по всему периметру. Десятка три кривоногих сморщенных коротышек плясали в дрожащем свете пламени, размахивая внушительными сучковатыми дубинками. У многих из них за спиною висели продолговатые прямые палки: то ли короткие копья, то ли длинные дротики.

Удивительно, но до меня не доносилось ни единого звука, словно кто-то окружил поляну непроницаемой пеленой. Впрочем, скорее всего так оно и было.

Дети. Наконец-то я заметил детей. Они сидели в тени, в огромной клетке, сплетенной из прутьев и веток. Два гворлинга стояли рядом, охраняя свою добычу. Разумеется, и мысли не могло быть о том, пробраться к клетке тайком или пробиться силой. От нечего делать, я начал просматривать информацию о карликах.

Искатель врага. Злой драчун. Искатель еды. Хранитель еды…

Большой Магун — это еще что такое? Если остальные гворлинги были шестого-девятого уровня и одеты в пучок травы или обрывок шкуры, то этот был выряжен в расписанные белыми символами одежды, а шея его увешана без малого десятком ожерельев из когтей, клыков и перьев. И двенадцатый уровень.

Вождь? Шаман? Судя по его ужимкам, скорее второе. Иногда этот «магун» швырял в пламя пучки травы, заставляя его менять цвет или вспыхивать ярче. В такие момент все остальные гворлинги бросались на землю, в неуклюжем подобии поклона.

И в этот момент меня нашли. За спиною хрустнула ветка, и на мою голову обрушился удар.

Вы потеряли сознание. Время эффекта: 10 минут.

Придя в себя, я едва не оглох: вот теперь мне все было прекрасно слышно! И треск пламени, и плач детей, и вопли дикарей. Речь которых, кстати, была мне понятна. Я оказался привязан к столбу посреди поляны, прямо напротив центрального костра. Пламя слепит, заставляя уставиться в землю под собою.

— Уга! — ощутимый тычок в грудь корявой дубинкой вынуждает меня поднять взгляд.

Шаман. Смотрит прямо в лицо и корчит презабавные рожи. Рассмеяться бы, да вот только кривой ржавый нож в его руке выглядит не слишком весело.

— Твоя большой. Твоя сильный. Твоя стать хороший жертва для великий бог болот! — заявил он, срывая с себя одну из шкур.

Этот кусок меха он принялся макать в глиняную миску, стоявшую у его ног, а потом. Та была наполнена непонятной смесью и, судя по состоянию шкуры, такое с ней проделывали не раз. И этой дрянью «магун» обмазывал меня, приговаривая:

— Малые человеки — малая жертва. Большой человек — большая жертва. Хороший день. Большой жрун-топотун!

— Аррраааам!

— Уча, арааага! — то и дело доносились до нас вопли пляшущих вокруг карлика.

Закончив свою роспись по зомби, шаман повернулся к соплеменникам:

— Вырлы племени чапуга!

— Аррраам!

— Аррра!

— Большой день! Этот день племя чапуга стать великий и сильный!

— Аррр!

— Ваш магун сделать большой жертва, — указывает дубинкой в мою сторону, — И великий бог болот стать наш

добряк! Сделать все чапуга сильный и страшный!

— Аррраааам! Аррам! Арам!

Три десятка беснующихся дикарей против одного-единственного крепко связанного зомби. Неприятный расклад.

— Чапуга будет петь-плясать и много жрать! Жрать большой сильный человек и тоже стать большой и сильный!

Поправка: против трех десятков людоедов. Интересно, что хуже, быть заживо сожженным или съеденным?

Тем временем шаман театрально вскинул руки, и те занялись голубоватым пламенем. Эффектно, ничего не скажешь. А когда пламя пропало, в руках магуна оказался берестяной свиток, исписанный загадочными письменами. И эта помесь жабы, обезьяны и человека принялась читать!

— Таква мура! Чалга раука!

Похоже, ритуал жертвоприношения начался. И мне в нем отведена главная роль!

25. Вопрос веры

А толпа сморщенных карликов бесновалась, с улюлюканьем наворачивая круги вокруг костров. Похоже, шаман племени был не такой уж и «магун» — вопли отвлекали его, сбивали и он начинал ритуал заново, водя пальцем по бересте.

Меня, если честно, это уже начало раздражать. Ну кто так в жертву-то приносит? Чего он возится? Там того ритуала — два стиха по три строки:

«Таква мура. Чалга раука.
Аррам ука. Има глука…»

Зашевелил я губами, вглядываясь в закорючки на куске коры.

Ваш язык поврежден!
Прочность: 19/50.

Упс! А вот это я зря…

Вы успешно расшифровали священный текст 2-го уровня.
Желаете принести в жертву «Большой магун племени чапуга 12-го уровня»?
Да / Нет

Или не зря. Конечно да! Будет знать, как таскать на себе ритуально обмазанные шкуры!

Яркая вспышка ослепила меня, а когда зрение вернулось, то вместо шамана на земле осталась грязная пузырящаяся лужа с лежащим в ней ожерельем из волчьих клыков да ритуальным куском бересты. Было тихо. Лишь треск пламени костров да тихое хныканье детей в клетке нарушали тишину.

Большой магун получает 100 урона (магический) и погибает.
Божество благосклонно приняло вашу жертву!
Благодать: +110 (текущая: 124)

— Большой человек убил большой магун племени! — завопил вдруг один из коротышек, потрясая дубинкой.

Теперь, как я понял, мне придется занять вакантное место, и вести племя вот этих славных сморщенных ребят к славе и

процветанию. Всю жизнь мечтал.

— Моя малый магун, теперь стать большой магун чаплуга! — продолжал тот, — Моя приказывает жрать большой человек!

Или не придется. Кандидат в «большие магуны» подскочил ко мне, наступая прямо в миску с ритуальным варевом и размахивая костяным ножом в опасной близости от моего лица. Поэтому мне ничего не оставалось, кроме как…

«Таква мура. Чалга раука.
Аррам ука. Има глука…»

Хорошо еще, что кусок коры лежал символами вверх и был освещен! В общем, малый магун отправился вслед за большим, исчезнув в яркой вспышке и оставив после себя нож и горсть монет.

Ваш язык поврежден!
Прочность: 7/50.

Малый магун получает 100 урона (магический) и погибает.
Божество благосклонно приняло вашу жертву!
Благодать: +110 (текущая: 234)

На этот раз молчание ошарашенных коротышек продолжалось дольше. Но нашелся еще один смельчак, который вышел вперед.

— Гырля был глуп! Гвырля был плохой малый магун! Моя, Чарля, умный малый магун. Моя убить большой человек и стать большой магун племени чапуга!

Да вы что, издеваетесь? Проклятый шаман, наплодил учеников-нахлебников, у меня на них всех языка не хватит!

Тем временем дикарь снял со спины палку, которую я принимал за копье. Вот только это оказалась духовая трубка.

Вы получили 4 урона (физический)!
Вы получили 0 урона (яд)!
Здоровье: 21/39
Рассеян эффект «Отравление» (иммунитет)!

Больно, но терпимо. Вот только теперь за трубки взялось еще с десяток коротышек. Не иначе, тоже дети почившего лейтенанта Шмидта местного разлива. Быстро открываю список умений и использую «Жертвоприношение», уже практически ни на что не

надеясь.

Третья вспышка!

> Малый магун получает 100 урона (магический) и погибает.
>
> Божество благосклонно приняло вашу жертву!
>
> Благодать: +110 (текущая: 344)

Жаль, конечно, что у умения откат аж в сутки, но ушел я красиво — троих положил! Даже опыт за них мне засчитался, как за убийство, и Теологию немного прокачал.

> Нааму Бездонный доволен вашими деяниями и предлагает свое покровительство!
>
> Принять / Отказаться

Так вот кому эти уродцы приносили жертвы, надеясь получить покровителя? Ладно, дареному богу в зубы не смотрят. Принимаю!

> Вы становитесь жрецом бога Нааму Бездонного!
>
> Развеян эффект «Анафема»
>
> Навык «Теология» +3: 10? 15 (15 %)
>
> Получен новый навык!
>
> Изучены новые умения!
>
> Опыт: +1000 (2240/2500)

Вот это я понимаю, снизошел, так снизошел! Уж не знаю, что там за Бездонный такой, но начало нашей дружбы мне определенно понравилось. Жаль только устно не могу выразить ему свою благодарность: язык вот-вот отвалится.

Подозрительная тишина вокруг вынуждает меня оглянуться. Никого! Ни одного дикаря не осталось поблизости. Пересчитал кучки жертвенного пепла: как и положено, всего три штуки. Значит, просто сбежали, убоявшись великого меня. Жреца Нааму Бездонного. Большого Магуна.

Это все, разумеется, было прекрасно, вот только кто меня теперь развяжет?

Заняться было больше нечем, так что я провел небольшую инвентаризацию свалившихся на меня для разнообразия «приятностей». Первым делом забрался в игровую помощь, чтобы почитать о своем новом покровителе.

Бездонный Нааму оказался божеством болот и трясин. Почитаем в основном лесными примитивными племенами, живущими у гиблых болот. В жертву ему приносили зверей или

пленников из враждебных племен, бросая их в трясину, но лучшей жертвой считались похищенные из ближайших деревень дети. В общем, было не удивительно, что поголовье почитателей Нааму сокращалось с каждым годом. Ослабевший божок скатился уже до Круга Памяти — вот до чего доводит кровожадность! Впрочем, как я уже упоминал, дареным покровителям в ритуалы не заглядывают.

За время этого необычного «собеседования» в жрецы я поднял навык «Теологии» до третьего уровня, а умения «Святое читание» и «Жертвоприношение» до второго. И обзавелся новыми. Во-первых, это был навык с жутким названием «Болотство» — профильный для моего нового покровителя, и позволял пользоваться силой болот, взывая к божеству.

Не избалованный вниманием бог одарил меня сразу двумя изученными умениями, а на выбор предложил еще больше. Не то, что эта зазнайка Амалия!

«Болотная лихорадка» наносила периодический урон в течение 10 секунд и могла вызвать «Приступ кашля», прерывавший произнесение заклинаний. «Благословение Нааму» повышало Выносливость на 2 единицы — похоже, подобная молитва с повышением параметров была у каждого бога. Оба умения я уже знал и пока что решил в них не вкладываться.

Предлагаемый список был тоже довольно интересен. «Призыв болотного огонька» — вызывал существо, которое могло «работать» в качестве светильника, наносить небольшой урон и указывать безопасный путь на болотах. Эффект длился всего две минуты, но я взял умение не задумываясь.

«Болотное проклятье» создавало под ногами цели неглубокую (на первом уровне умения) грязевую лужу, сковывая ее движения. В перспективе врага можно было и вовсе топить в трясине, но когда то еще будет? К тому же, у меня было колечко со сдерживающим заклинанием. Не взял.

«Иссушение Нааму» снижало выносливость цели на 2 единицы и медленно вытягивало из него энергию. К сожалению, из жреца оно так же высасывало Благодать, так что тоже мимо.

После недолгих размышлений, я вложил по одному очку в оба наносящих урон «болотных» умения, усилив их, и в сам навык «Болотство». Оставалось еще по три очка, но их я решил приберечь до специализации. Теперь можно было заняться собственным спасением! Первым делом я осмотрел веревку. Прочность 200 единиц. Изготовлена из какой-то болотной травы и… съедобна!

Я вгрызся в веревку так, что заныли челюсти. Не отрываясь, не откусывая от нее кусков, просто грыз и жевал, в прямом

смысле прогрызая себе путь к свободе. Наконец, когда я получил третий уровень умения «Пожиратель», веревка сдалась и лопнула, падая к моим ногам.

Получен эффект: «Сопротивляемость болезням»! Длительность: 65 сек.

Интересно, а чем могут болеть зомби? Впрочем, веревка в любом случае в хозяйстве сгодится! Я нагнулся и подобрал самый длинный кусок, сунул его в сумку. Ту да же отправилась береста с ритуальным заклинанием — у меня на нее были большие планы, Волчье ожерелье (наследство большого магуна), Отравленные дротики (15 шт.), Миска с риаульной кашей (это не я придумал, так она называлась), 40 монет и Костяной нож.

Нож и ожерелье были не опознаны, ими еще предстояло заняться. Но сперва — дети!

Я направился к клетке, где были заперты похищенные ребятишки. Разных возрастов, от двух до десяти лет, перепуганные и грязные, на меня они смотрели со страхом.

Оно и понятно. Только что на их глазах страшный мертвяк взглядом убил троих дикарей и жрал сам себя. Да и воняет от меня, наверное. В запасе всего несколько слов, так что нужно придумать какой-то другой способ успокоить их.

К счастью, замков на клетке не было, только самый обычный засов из кривой ветки, обмазанной грязью. Убрав его и открыв дверцу, я отошел на пять шагов назад. Скоро рассвет, и здесь было безопасно — звери боялись огня. Конечно, могли вернуться дикари, но проще было встретить их здесь, чем уходить от погони по лесу, да еще и с детьми.

Те все так же жались друг к дружке в клетке и с этим срочно нужно было что-то делать.

— Я друг! — вытягиваю вперед пустые руки и улыбаюсь.

Пока хватит.

> Ваш язык поврежден!
> Прочность: 5/50.

Хм, значит, простые звуки за слова не идут и язык не «изнашивается». Вот только сейчас мне это все равно не поможет. Морщусь, словно от зубной боли, и тут же слышу взволнованный голос:

— Смотрите, ему больно!

Звучит знакомо. Где-то я слышал что-то похожее. И тут перед глазами встает картина: западный тракт, телега с семьей, на их пути стоит зомби с картинкой на груди. Точно!

Залезаю в сумку, достаю лист бумаги и рисую улыбающуюся рожицу. Показываю детям. В ответ — недоверчивая тишина.

Переворачиваю лист. Рисую улыбающееся солнышко, травку, домик, собачку — словно снова очутился в начальных классах школы. Пару пушистых облачков. И зомби. Стоит, вытянув руки, глаза навыкате, улыбается. Показываю детям.

— Ай! Страшный мертвяк сейчас сожрет собачку!

Тьфу ты! Да кто ж вам интерпретатор писал? Швыряю лист в костер. Рисую человечка с собакой. В руках его — лук. Немного подумав, пишу снизу: «Зак». Показываю детям. Интересно, кто-нибудь из них умеет читать?

— Это мой папа! — уверенно заявляет одна из девочек, — Он храбрый охотник!

Ай-да умница! Киваю.

— Мертвяк сожрал твоего папу?

Дети в ужасе отшатываются, кто-то начинает плакать. Мда. Не иначе, как в эту компанию затесался внучок одной премерзкой старушенции.

— Нет! Я вспомнила, папа рассказывал, что мертвяк спас сестричку от волка. Это был ты?

Радостно киваю, бью себя кулаком в грудь.

— Он и нас спасет! — бойкая девчушка на четвереньках выползает из клетки и бросается мне на шею. Морщится. Угу, пахну я здорово — малые магуны целыми пачками мрут от моего амбре.

— Ты ведь нас спасешь? — смотрит прямо в глаза. Смелая!

— Да. Сп-пасу.

И черт с ним, с языком. Мне тут детишек спасать нужно. Другие малыши тоже выбираются наружу и бросаются мне на шею. Тепла детских тел не чувствую. Я грязный, холодный, мертвый. Но они обнимают меня, прижимаются теснее, в поисках защиты. В таком положении нас и застает рассвет, а вместе с ним — и поисковая группа:

— Рольд, туши костры, Ларс и Квин, осмотрите периметр, Симур, на тебе лагерь, — приказы вылетают быстро, четко, имена короткие или сокращенные — очень удобно, не тратится лишнее время. Чувствуется немалый опыт в совместных действиях.

— Кэп, вон, дети, которых нам нужно найти! — слышу голоса, но ничего не видно, обзор закрывают волосы одной из девочек, — Осторожно! Их схватил зомби!

Схватил? Да я их спас! В одно лицо! Да меня здесь чуть в жертву не принесли…

— Симур, отпишись нашим, что мы детей спасли, пусть дуют к местным за наградой. Ким, подстрели этого мертвяка. Походу, нам из-за него задание не засчитывают. Только осторожно, ребенка не зацепи, а то квест провалим…

Ублюдки! Квест они провялят… Стоп! Игроки?!

— Дяденька, не стреляйте, он нас спас! — дочка охотника вскакивает, закрывая меня.

— Девочка отойди, нас послали ваши родители, чтобы спасти! Ким, да убери же ты ее!

Вскакиваю на ноги. С этих станется и по ребенку стрелять — подумаешь, на четверть награду срежут за выполнение квеста.

— Я спас детей, — рычу, закрывая собой испуганных детишек.

Звон тетивы. Сильный удар бросает меня на землю. Слышу детский визг.

Вы получили 112 урона (физический)!
Здоровье: 0/39

Глава 26
Исповедь могильщика

«Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!»

Открыл глаза я не в привычном мне полумраке родного склепа, а где-то в хорошо освещенном месте. Оглянулся. Нет, это все тот же склеп, вот только света здесь прибавилось: по углам расставлены светильники, а в паре шагов от меня на каком-то массивном ящике сидит Карл.

Выполнено задание «Похищенные дети»!
Получена награда: +1000 Опыта, +100 репутации с жителями Малой Ривенки.
Получен 7 уровень!
Опыт: 740/3600

Дальше на меня посыпались сообщения о доступных очках умений и навыков, о повышении Восприятия, увеличении максимального здоровья на 3 единицы… Приятным дополнением стал новый зомби-талант. Как я понял, расовые плюшки выдавались по нечетным уровням, и на это не тратились никакие очки.

Выходит, задание мне все же система засчитала, мои старания и смерть были не напрасны.

— Надеюсь ты не против того, что я немного прибавил света, — подал голос хозяин, — не хотелось дожидаться тебя в потемках.

— Ы…

Я просмотрел чат. Там, на поляне, я потратил всю прочность пришитого языка, а значит, было непонятно, отвалился тот из-за износа, или вернулся в исходное состояние после возрождения. Впрочем, это как раз проверить несложно. Главное, что трюк сработал, и я могу вернуть дар речи. А значит, общаться с торговцами, «неписями» и… игроками! Правда, последняя встреча с бессмертными стоила мне жизни. Ну ничего, лог чата я сохранил, вместе со всеми именами…

— Там, снаружи, тебя ждут. А потом нам с тобой нужно о многом поговорить, так что как освободишься — загляни ко мне.

Могильщик вышел, оставив меня одного. С трудом поднявшись, я наконец-то рассмотрел ящик, на котором он сидел:

гроб! Уже прошло шесть дней со дня заказа? Сколько я здесь провалялся? Таймер показывал семь часов утра. Судя по логу, погиб я в пол шестого. Странно, вроде давно не отдыхал, а провалялся в забытьи аж полчаса. Возможно, система самовольно устроила мне такой вот отдых, все же, сон был нужен даже мертвецам и бессмертным, иначе переутомленный мозг начинал работать с перебоями.

Отложив изучение гроба и новых умений на потом, я вышел из склепа. Пожалуй, здесь не часто бывает так людно! Снаружи стояло десятка полтора людей — жители Малой Ривенки. Здесь же была и спасенная мною дочка охотника. Она стояла рядом с отцом, крепко обхватив его за ногу.

Я невольно улыбнулся: значит, дети добрались домой. Впрочем, это ведь боты — погибнув, они снова возрождались, словно ничего и не было. Но, заметив меня, девочка тоже улыбнулась и дернула отца за штанину, привлекая его внимание.

Гул голосов смолк и вперед вышел староста. Откашлялся, нерешительно потер голову, потом оглянулся на остальных, в поисках поддержки, снова откашлялся и начал:

— Тут, значит, такое дело, господин мертвяк. Мы всем селом скинулись, чтобы нанять отряд бессмертных, чтобы это… Детей наших вернуть. В общем, детей-то они воротили… Да вот только Тайша нам все рассказала, как оно было, и кто их от гворлингов спас. Так что мы тех болтунов прогнали, а деньги они вот… Карл разрешил вам передать…

Дед быстро подошел ко мне, сунул что-то в руку и тут же вернулся к своим.

Получена дополнительная награда: 1000 монет.

— Эй, Кирим, ничего не забыл? — нахмурился Зак.

— Ах да, я же обещал!

Староста вытащил откуда-то добротную, хоть и изрядно потертую, куртку. Сделал шаг и едва ли не бросил мне ее под ноги. Видать, все же боялся. А может, просто чувствовал себя неуютно на кладбище.

— А это тебе от меня… От нас, — Заккери с дочкой вышел вперед и аккуратно положил сверху кожаные перчатки с обрезанными пальцами, — Для себя брал, для охоты, но…

Мельком глянул свойства подарка: кожаные, новенькие… +3 к Ловкости и +2 % к Меткости. Ого! Вот это видно, от души. Требований к уровню нет, оттого и статы такие небольшие, но у меня каждая лишняя единица на счету.

— От всей души… Сынишка мой там был, — вышел еще один мужик.

Судя по всему, гончар: даже перепачканный глиной передник не снял. Он вложил мне в ладонь глиняную свистульку в виде птички.

— Это манок. Певчую птицу приманивать. Авось, сгодится на что, — словно извиняясь, пробормотал он и быстро спрятался за спины остальных.

— Тут еще это, — вспомнив, снова шагнул ко мне охотник, — Портной просил передать.

Автоматически подтвердил взятие задания на поиск лекарства от болотной лихорадки и буквально вырвал из рук Зака расшитый цветными нитками кусок ткани. Выкройка! Точнее, схема вышивки:

> **Вензель мастера Инглура** (вышивка).
> (класс: уникальный)
> +50 к Прочности одежды (ткань).
> +5 к случайной характеристике.
> Особое: Предмет становится персональным.
> Требования: Портняжное дело (40).
> Материалы: Красная, синяя и зеленая нить. Игла.

Мда, рановато мне с таким работать, но ничего, одна лишь эта тряпка стола всех моих лесных злоключений. И дело было даже не в мизерном бонусе: это была вышивка мастера. Прокачав репутацию с НИПом, у каждого ремесленника, мага или воина можно было получить или купить его персональный рецепт, прием или заклинание, единственный и уникальный в своем роде, который больше нигде нельзя было получить.

Самое главное в этой вышивке была привязка предмета к персонажу. С одной стороны, такие вещи нельзя было передать или продать, но зато они и не терялись при смерти, их нельзя было снять с трупа или украсть.

Распрощавшись с дарителями, я вернулся в склеп, стараясь до последнего оттягивать разговор с хозяином. Сумка была набита трофеями, мне притащили новенькую кроватку: в общем, было чем заняться в ближайшее время. Свалив все прямо в гроб, я залез в умения: после приобщения к болотной вере моя «Теология» перешагнула очередную планку, за что мне полагались новые вкусности.

Этой «вкусностью» оказалось умение «Поиск веры», которое указывало направление к ближайшему месту силы в радиусе 500 метров. Под местом силы подразумевались алтари, статуи, храмы, места поклонения и прочие святыни любых богов. Наверное, полезно, но стоило приберечь как можно больше очков умений до десятого уровня — до получения классовой

специализации.

Куда более приятным сюрпризом оказался расовый талант «Мертвая плоть»: +5 к Здоровью и +2 единицы поглощения физического урона. И это на первом уровне! Значит, в перспективе я смогу за счет этого таланта «растолстеть» на 50 Здоровья, и это не считая брони.

Кожаная куртка тоже добавляла немного брони и карман. Почему-то всего один. Одев подарочек на себя, я почувствовал легкое жжение в боку:

> Вы получили 1 урона (физический)!
> Здоровье: 45/46

Стащив куртку, я тщательно обыскал карман, прощупал прокладку и, наконец-то, нашел небрежно воткнутую иглу с ниткой возле небрежно зашитой дыры. Игла была самая обычная и отправилась в мой швейный наборчик после того, как я зашил прореху. Дыра огорчила, но я, в общем-то, и не рассчитывал на новье — хорошо хоть, что рукава на месте и застиранных кровавых пятен нет.

Зато в процессе поиска сработал мой талант «Познание сути», открыв дополнительное свойство куртки: +1 Выносливости. Следующий час я провел, изучая свои трофеи и не только. Талант «Познания» поднялся до второго уровня, а я смог опознать Волчий амулет магуна (+1 к Воле) и Костяной ритуальный нож (1–3 урона и 2 % шанс вызвать Кровотечение). Перчатки охотника мне не поддались, а вот Праща порадовала 3 % шансом оглушения цели.

Напялив на себя все свое добро, я с удовольствием осмотрел свои параметры: медленно, но расту!

> **Раса: нежить** (подвид: зомби, исходный материал — человек)
> **Имя: Бес**
> **Тип аккаунта: ограниченный** (ЗК ver.4.1)
> **Возраст: 20 лет**
> **Уровень: 7** (Опыт: 740 из 3600)
> **Класс: Жрец** (покровитель: Наам Бездонный)
> **Параметры:**
> Сила: 1
> Ловкость: 6 (3+3) [12 %]
> Выносливость: 2 (1+1)
> Интеллект: 1
> Воля: 3 (2+1) [3 %]
> Восприятие: 39 [+14 %]

Удача: 1
Харизма: 1
Вторичные параметры:
Здоровье: 46/51
Энергия: 15/15
Мана: 15/15
Благодать: 344
Меткость: 71 % (69 + 2)
Шанс уворота: 0.5 %
Шанс крита: 4.25 %
Атака: 1–2 (2–5 дистанционная)
Маг. Атака: 1–2
Броня: 4 (2 + 2)

От любования собой ненаглядным, меня отвлек мысленный приказ хозяина, вынудивший меня подняться и выйти из уютного склепа. Могильщик ждал меня в своем любимом плетеном кресле, а в кулаке он сжимал Ключ. Моего появления он даже не заметил: был увлечен разглядыванием какой-то бумажки.

Пришлось посильнее хлопнуть дверью, привлекая его внимание.

— Присаживайся, — кивнул он на табурет, стоявший напротив него, — Сейчас мы с тобой поговорим.

— Э? — промычал я, доставая перо.

— Нет-нет. Я побеседовал с жителями Ривенки, так что немного наслышан о твоих подвигах. Сейчас кое-кто подойдет, чтобы сделать наш разговор более содержательным.

Минут десять мы сидели молча глядя друг на друга, пока не раздался осторожный стук в дверь:

— Вы позволите?

По голосу я узнал портного и не ошибся. Карл бодро вскочил, подошел к двери и впустил моего коллегу по игре в дом:

— Проходите, мастер. У вас все с собой, что нужно?

— Да-да. Пришлось отправить подмастерье в город, за языком, но он мальчонка шустрый, понятливый, управился быстро.

Что произошло дальше, догадаться было несложно: портной вытащил продолговатый сверток, в котором оказался свиной язык, потом начал раскладывать на столе швейные принадлежности.

«Пятьдесят слов», — быстро написал я на бумажке и повернул ее к Карлу. Тот нахмурился, но все же кивнул мастеру: «приступай».

Травма «Вырванный язык» исцелена!

Вам пришили язык. Прочность соединения: 50/50.

Я с облегчением вчитывался в появляющиеся сообщения: метод работал исправно. И у меня была мысль, как его усовершенствовать! Не говоря ни слова, я достал из кармана вензель Инглура и показал его портному, потом на свой язык. Тот сперва бросил на меня недоуменный взгляд, а потом расхохотался:

— Да, такое мне бы в голову и не пришло! Пожалуй, исключительно в виде эксперимента, стоит попробовать! Ну кто бы мог подумать…

Десять раз я порадовался, что играю с отключенными ощущениями боли, а чужой язык ничего не чувствует. Вам когда-нибудь вышивали на языке сложный трехцветный узор? К сожалению, плоть мертвеца не такой благодатный материал, как ткань, так что узор получился с деффектами: язык получил всего +30 к Прочности, а я +3 к Интеллекту.

«Восемьдесят слов», — написал я.

— Спасибо вам, мастер, — в ладонь портного перекочевали деньги, и хозяин выпроводил его за дверь. Выждав, когда шаги утихнут вдали, он вернулся, предварительно заперев дверь.

— Теперь этот разговор никто не услышит, — заявил он, извлекая из кармана свиток и зачитывая Фразу-Ключ.

Рассказать ему, что ли, про администрацию и лог-чаты?

— Эта беседа не состоялась бы, не будь я уверен в том, что ты — бессмертный. Ты далеко не первый зомби, работающий у меня. Пожалуй, не считая твоего создателя, я здесь лучше всех разбираюсь в живых мертвецах, — он горько усмехнулся.

Молчу. Переубедить его вряд ли удастся, да и как себя должен вести «правильный» зомби я все равно не знал.

— Дело в том, что мне нужна твоя помощь. Не твоя конкретно — для этого сгодился бы любой мертвяк с ошейником, ведь достаточно просто приказать, но… Бессмертный — это совсем другое дело. Не знаю, как это оказалось на тебе, — он характерно постучал пальцем по шее, — и почему я вижу тебя не так, как всех прочих бессмертных, но это даже к лучшему. Для нас обоих.

Пожимаю плечами — мне решительно непонятно, к чему он клонит.

— Но сперва я расскажу тебе одну историю… — начал он…

* * *

Жили да были два старых приятеля, знакомых с раннего

детства. Одного звали Карлом, а второго — Марком. И хоть были они друзьями не-разлей-вода, но всегда и во всем соперничали. Кто лучше учится, кто очарует самую красивую девушку, кто успешнее устроится в жизни… И при всем при этом шли они нога в ногу: оба стали лучшими среди выпускников. Их обоих пригласили работать сперва в городскую стражу, а оттуда — в Тайную Канцелярию. Их жены-красавицы оказались родными сестрами. И даже дети у них родились в один день…

Тут бы и успокоиться им, но нет. Работая рука об руку в Канцелярии, они тоже во всем соревновались: кто быстрее выйдет на след мимика-душегубца, кто первым скрутит черного колдуна, кому улыбнется удача раньше засадить в холодную известного грабителя Красного Джона.

Разумеется, все эти споры велись в шутку да хвастовства ради, вот только заприметив это постоянное соперничество, коллеги начали делать на них ставки: кто быстрее, да кто раньше. В эту «игру» включилось и начальство, подбрасывая Карлу и Марку дела посложнее да поинтереснее. И те тоже вошли в азарт не на шутку.

И вот однажды таким делом стал поиск злобного некроса. Тот хоть был и не особо силен в силу своей юности и малого опыта, да сообразительный не по годам: разработал хитрый ритуал, устроился каменщиком на строительство королевской усыпальницы в одном малом королевстве, да в камень все нужные компоненты и заложил. А как могилу замуровали и охранными заклинаниями запечатали, он поднял из мертвых короля и королеву, да велел им все ценности таскать и в центр тайного круга укладывать. И из круга, который частью мощного заклинания оказался, прямо в узорах на полу выложенного, все это прямо в пещеру к черному магу переносилось.

Ох и шуму поднялось, когда то ограбление обнаружилось, а ценности из сокровищницы появились на рынке! И велел император к делу привлечь самых лучших сыскарей. А лучшими были кто? Верно, старшие сыскари-дознаватели Карл да Марк. Четыре месяца искали они разорителя усыпальницы, то находя, то снова теряя след. И, наконец, удача улыбнулась Карлу: он отыскал убежище некроманта и попытался взять живым, да вот только не вышло. Свернул себе шею малец, пытаясь на волшебных крыльях улететь и наткнувшись на поле Негатора Магии. Впрочем, как оказалось, для Карла то была вовсе не удача.

Потому что через две недели его отыскал отец талантливого юноши, один из сильнейших некромантов Империи. И однажды, вернувшись домой, старший дознаватель не застал дома жену и дочь. На кровати в детской комнате лежала мертвая прислуга-

кухарка, а ее кровью на стене было написано одно лишь слово: «МЕСТЬ».

Карл и Марк вместе вышли на охоту. На этот раз они не соревновались, и никто не делал ставок на то, кому из них раньше улыбнется удача. Некроманта они так и не отыскали, его след затерялся в Призрачных Землях. Зато друзья нашли пропавших жену и дочь Карла…

Колдун превратил обеих в зомби и поставил на самую грязную работу. Когда их отыскали, упырицы вместе с остальными мертвыми рабами некроманта жрали из корыто останки человечины, получая свою утреннюю кормежку.

У Карла не поднялась рука, чтобы избавить бесконечно дорогих ему людей от страданий, и за меч пришлось взяться Марку. Он отрубил голову жене друга, а когда пришла очередь девочки, отцовское сердце не выдержало: дознаватель сбил палача с ног, вырывал у него оружие и поклялся, что больше никто и ничего не причинит зла его дочери, даже если ему придется отдать свою жизнь, защищая ее…

* * *

— Она лежит здесь, на кладбище, — продолжал рассказ хозяин, — рядом со своей матерью. — Скованная цепями и заклятьями, на святой земле. Мне так и не удалось отыскать способа, чтобы снять проклятье, а оставлять ее на свободе было слишком опасно — проклятый некромант приучил ее к человечине, и Рианна бросалась на всех… кроме меня…

В руке могильщика появилась открытая бутыль и он сделал большой глоток, смачивая горло:

— Я консультировался с Аарамом. Он выяснил, что моя девочка не была поднята, как зомби, а ее обратило какое-то заклинание, проклятье. И раз она узнает меня, значит, что-то человеческое в ней еще живо. Поэтому я должен постоянно находиться рядом, чтобы Рианна чувствовала мое присутствие и эта искра не угасла. Вот так я и стал смотрителем погоста.

Я вспомнил странную могилу. Теперь было понятно, что за «родственная душа» там лежит.

— Если я ухожу… Или когда она чувствует живых, то… начинает беспокоиться, пробует выбраться, — судя по судорожно стиснутым кулакам смотрителя, иногда даже успешно, — поэтому я перестал нанимать помощников. И не стал отказываться, когда Аарам предложил мне своих рабов…

Карл умолк. Склонил потяжелевшую голову вниз. Судя по

всему, хмель начал брать свое, пауза затягивалась.

— Мне пришлось уйти из Канцелярии. Вот уже несколько лет, как я почти не покидаю погост, а Маркус ищет способ вернуть мою девочку в мир живых. Ааарам безумно дорого берет за свои услуги, но, — он усмехнулся и размашистым жестом указал окружающую остановку, — мне все равно некуда тратить свои сбережения. В общем, колдун уверяет, что он смог что-то нащупать… Но…

Он умолк. Поднял потяжелевшую голову и я поймал его взгляд. В этих серых глазах было столько боли, отчаянья и мольбы, что меня словно током ударило.

> Внимание! Вам предлагают задание «Проклятье некроманта».
>
> (класс задания: Уникальное, многоэтапное)
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: Дочь могильщика была превращена в зомби. Карл уверен, что проклятье можно снять, и просит вашей помощи.
>
> Внимание! Задание рекомендуется для группы игроков не ниже 30 уровня!
>
> **Награда:** +3 уровня, редкий предмет для вашего класса.
>
> **Дополнительная награда:** не определена
>
> **Штраф за невыполнение:** нет.
>
> **Штраф за отказ: нет.**

— Помоги мне! Я обыскал твои вещи, пока тебя не было… Если ты поможешь вернуть мою дочь, то я верну тебе свободу и расскажу, где видел вот этот рисунок…

На стол легла картинка, которую я перерисовал с тайного знака на стене своего склепа, а поверх нее с тихим звоном упал Ключ.

Глава 27
Встреча с создателем

На что готов пойти любящий отец, чтобы спасти жизнь единственной дочери? Я не знал, но собирался это проверить. Судя по его решительному виду — на все.

— Ты поможешь мне, а я — тебе. Я знаю, что ты возрождаешься в своем склепе. Да, это не хоромы, но здесь ты можешь чувствовать себя в полной безопасности и рассчитывать на мою защиту. У меня есть деньги, еще остались связи в одной из самых могущественных организаций Империи. Она — это все, что у меня есть…

Звучало все это заманчиво… Деньги, свобода, связи — все то, чего мне так не хватало! Вот только не тянул я на группу игроков тридцатого уровня. Почему я?

— Почему я? — переспросил я вслух.

— То, что обнаружил Аарам, находится в месте, недоступном простым смертным, да и бессмертным тоже. Нужен кто-то… Кто-то вроде тебя.

— Зомби.

Ваш язык поврежден!

Прочность: 78/80.

— Нет! Обычная дохлая кукла для этого не годится. Они просто выполняют приказы. Не раздумают, не приспосабливаются, не проявляют смекалку и инициативу. В общем, годятся только для самой простой работы — поверь моему опыту, это не для них.

Я еще раз перечитал условие задания. Посмотрел на Ключ и свой рисунок.

— Надеюсь, ты не слишком зол на Аарама, потому что без его помощи у нас ничего не получится.

Мне не показалось, он действительно выделил слово «нас». Что же до моего отношения к некроманту, то за исключения мерзкого характера, этому типу я был обязан своей относительной свободой и сменой Ай-Ди. Рабский ошейник и кладбищенская прописка всяко лучше закопанного у дьявола на куличках гроба. Можно сказать, что в его пентаграмме я родился заново!

Впрочем, «пента» — это когда у фигуры пять лучей, а та звезда была семиконечная. Такую, наверное, нужно называть… Тетра, пента, гекса… Гепта? Да, кажется так — гептаграммой.

Взгляд мой снова вернулся к копии рисунка со стены:

гептаграмма в круге, множество мелких закорючек-символов… Как там говорится? Круг замкнулся? Принимаю задание!

— Мне нужно свободное перемещение по городу. Деньги. Свитки. Приличная одежда. Сумка.

> Ваш язык поврежден!
> Прочность: 69/80.

Проклятье! Этак я скоро снова без языка останусь.

— Потише, потише! Вдруг Аарам решит, что ты не годишься для этой работы? Я дам тебе немного денег и кое-что из одежды, если найду что-то на тебя. Уж извини, лишних свитков и сумок дома не держу.

Угу. А «Покров тишины» тебе птичка напела, да? Впрочем, его опасения были понятны — бессмертных «неписи» недолюбливали, те относились к ним уж слишком потребительски и не считали нужным вести честную игру с ботами.

— Запрет на перемещение я сниму, так что сможешь гулять по городу, вот только…

— Меня ищет стража.

— А еще ты живой мертвяк. И не особо общительный. Впрочем, я знаю, как решить по крайней мере часть этих проблем. Зайдешь ко мне через час. Но учти — я ждал этой возможности несколько лет, и если по твоей вине что-то пойдет не так…

Взгляд одного из лучших сыскарей-дознавателей Тайной Канцелярии не сулил мне ничего хорошего, если я обману его надежды. Не прощаясь, я забрал свой рисунок, попутно прихватив остальные чистые листки бумаги — мне они нужнее — и вернулся в склеп. Там я начал собираться на «собеседование» к одному милому, душевному и просто рубахе-парню, некроманту Ааараму Бледному…

Через час я был в доме могильщика и примерял найденную им одежду. Разумеется, раньше вся она принадлежала покойникам: собственные вещи Карла (если таковые имелись, конечно) наверняка была с заоблачными требования к уровню и статам.

В общем, мне досталась простая тканая рубаха, плотные холщовые штаны и, самое главное, башмаки! Говорят, плохая примета носить обувь с ноги мертвеца. Не верьте! Добротные, удобные и с чудесным бонусом +1 к Удаче. Своему прежнему владельцу, правда, они удачи не принесли, но для меня же и лучше.

Переодевшись, я принял из рук могильщика тугой кошель, став богаче еще на тысячу монет, и снова вернулся в склеп: мне еще предстояло нашить на обновку карманы и пополнить запасы

снарядов для пращи. В общем, в город я двинулся только через час, заскочив к Карлу и взяв у него еще пару заданий.

Первое — это была доставка письма в здание городской стражи, лично в руки уже знакомому мне Маркусу Оливьери. Это и был тот самый Марк, друг детства моего хозяина, ныне старший сыскарь-дознаватель Тайной Канцелярии. Правда, числился он при городской страже и о его настоящей работе знал только узкий круг посвященных.

Вторым оказалось письмо к некроманту и оно же было первым заданием в полученной мною ранее уникальной цепочке. Правда, за этот этап награда мне не полагалась, но я рассчитывал как минимум раздобыть полезную информацию.

Действовать нужно было осторожно: если с разыскивающей меня стражей я еще мог как-то разобраться при помощи послания, то воинствующие фанатики Амалии Целительницы со мною даже разговаривать не станут. А уж в силе их веры и слова мне уже доводилось убеждаться на собственной шкуре.

Добираться до отмеченной на карте казармы было далековато и небезопасно, а потому я решил использовать для этого самый простой и надежный способ: просто подошел к страже, стоявшей на воротах, и продемонстрировал им уже изрядно потрепавшуюся записку Карла.

Судя по их реакции, про зомби с картинками они явно знали — в грудь, живот и шею мне уткнулись острия клинков, а один из них даже пробил куртку:

> Вы получили урон 3 единицы (колющее).
> Броня (4) поглощает 3 единицы урона!
> Итого получено 0 (3–4) единиц урона (колющее).

Ай да я! Вот только уж слишком много сообщений рисует система.

— Стой! Именем закона ты арестован!

— Руки! Руки держи на виду!

— Ы-ы-ы!

Поднимаем руки вверх, улыбаемся и машем. Я хороший, добрый, смирный зомби, принес посылку для вашего мальчика.

Через пять минут пререканий под усиленным конвоем из двух стражников, я, наконец-то, вошел в город. Обыскивать меня не стали, руки связали старательно, но спереди (веревка пеньковая, съедобная), так что я по этому поводу особо не беспокоился. Зато к месту назначения меня доставили кратчайшей дорогой и без лишних эксцессов.

У входа в казарму меня уже дожидался кое-кто знакомый. Богард! Проводил меня тяжелым взглядом, принял из рук конвоя

и отправил их назад.

— Ну что ж, привет, бледный, давно не виделись, — пророкотал он, — После нашей первой встречи моя офицерская лента потеряла две лилии. Как думаешь, сколько зубов потеряешь ты, пока я буду водить тебя по нашим невероятно запутанным коридорам?

— Срочное письмо Маркусу, — ответил я.

Тот аж вздрогнул: за обе наши прошлые встречи я ни словечка ни проронил, по понятным причинам. Одно дело, избивать бессловесного мертвяка, и совсем другое — говорящего, да еще и требующего встречи с одним из дознавателей.

— Давай, я его передам.

— Лично в руки, — мотаю головой.

— Ладно. Сейчас, отмечу тебя у приемного, и ответу к Марку, — пробурчал тот и «нечаянно» придавил мне руку, закрывая дверь.

Вы получили 2 (6 — 4Б) урона (физический).
Здоровье: 49/51

Силен, бык! Ну, ничего, заодно проверил, как будет отображаться полученный урон после пары-тройки изменений в чате. Стало удобнее — «Б» означает, что часть урона поглощена броней. По пути на второй этаж, где находился кабинет дознавателя, я еще дважды «случайно» запинался о ногу мстительного стража и падал и один раз поцеловался со стеной, не вписавшись в поворот.

— Господин Оливьери, к вам тут странный посетитель. Говорит, у него письмо.

Богард буквально впихнул меня в проем и тут же рывком захлопнул за моей спиной дверь. Впрочем, я ожидал чего-то подобного, и потому быстро шагнул вперед, едва оказавшись в кабинете.

— Хм, какая неожиданная встреча, — ухмыльнулся липовый стражник, — неужели Карл таки дозрел и решил мне тебя отдать?

Он вырвал у меня из рук конверт, разорвал и вытащил письмо. Глаза дознавателя забегали по строчкам. Дочитав, Маркус откинулся на стуле и пристально уставился на меня.

— Значит, Аарам таки решился исследовать Мертвые Копи? Впрочем, он, наверное, единственный известный мне некромант, который еще не отправлял туда полчища своих мертвяков с мешками наперевес. А бедняга Карл, разумеется, поверил, что только там отыщется чудодейственно лекарство для его дочки. Впрочем, кому я все это говорю?

— Э! — бью кулаком себя в грудь.

— Да-да, тут написано, что ты весьма одаренный зомби. Вот только я считаю, что мой приятель слишком много времени проводит со своими мертвяками. Этак он сам в заправского некроманта превратится, того и гляди.

Достаю монеты достоинством по 1, 2 и 5, благо игра позволяет делать произвольный размен по желанию, и выкладываю перед ним одно слово: «НЕТ». Каждая буква выложена одинаковыми монетами.

— Такому трюку я могу и своего домашнего грызля научить, — небрежно отмахнулся он, — Вот тебе улика, что скажешь?

Он бросил на стол нож, покрытый бурыми пятнами.

Нож охотника +3
(тип: одноручное)
Урон: 6–8 +3 (Кровотечение)
Требования: Класс «Охотник», уровень 16.

Я отковырял запекшуюся кровь. Изучил.

Кровь матерого волка (съедобно).

Снова взялся за нож, покрутил его в руках, щелкнул пальцем по лезвию, словил лучик света и пустил солнечного зайчика гулять по столу. Заодно открыл пару новых свойств у клинка. Оказывается, он годился только для левой руки и давал бонус умению «Снятие шкур».

Взял листок бумаги и написал: «Убийца охотник, не ниже 16 уровня, левша. Убил матерого волка и, скорее всего, снял с него шкуру».

Эту записку Марк изучал куда дольше, чем послание своего друга.

— Впечатляет, — наконец, выдавил он, — Карлис попросил поставить на тебя клеймо, зачислить в ряды казарменной обслуги при городской страже, чтобы немного развязать руки. Но у меня есть идея получше. Идем со мной!

Мы спустились вниз. На улице дознаватель что-то пробормотал, и на меня опустилась тьма, лишив зрения.

Получен эффект «Покров тайн». Длительность: 12 минут.

Я засек время. И действительно, ровно столько времени меня за руку водили по каким-то кривым и неровным улочкам, мы продирались через кусты и протискивались между повозками. А

когда зрение ко мне вернулось, то я находился в плохо освещенной комнатушке, по которой плыли клубы дыма, а передо мной находился прямо таки шедевр нашкурной живописи: в жизни я не видел спины, покрытой таким количеством татуировок!

— Эй, Айвуз, бросай своего уголовника, есть дело поважнее и поинтереснее, — дознаватель хлопнул татуированную спину, припечатав ладонью изображение, похожее на двухголовую русалку.

Впереди кто-то вскрикнул, и из-за широкой спины показалась густо покрытая шрамами и металлическими шипами-украшениями морда гоблина. Тот уже начал гневную тираду, но, едва увидав моего спутника, захлебнулся собственными словами и поспешил покинуть комнату, бочком-бочком протиснувшись мимо нас. На его предплечьи я заметил расплывающееся кровавое пятно и рисунок безголового волка.

— Маркус! — радостно осклабился татуировщик, поворачиваясь к нам.

Гном. Оказывается, он не сидел, а стоял, просто мастер был в полтора раза шире своего роста. Борода его была заплетена в восемь цветных косичек, каждая из которых имела свой цвет. Кстати, спереди гном представлял не менее живописную картину, чем со спины.

— Давненько ты к нам не захаживал, присаживайся, в ногах правды нет.

Дознаватель тяжело опустился на предложенный трехногий табурет и кивком указал мне на такой же, стоявший неподалеку. Усевшись я обратил внимание, что гном облегченно вздохнул и улыбка его стала менее натянутой. Комплексовал по поводу роста?

Пока татуировщик и сыскарь убеждали друг друга в том, что они за прошедшее время лишь помолодели, похорошели и окрепли, я отметил на карте города свое текущее местоположение и сверился с рисунком карты стражников: там на месте тату-салона значился цветочный магазинчик. Значит, стража не знала об этом подпольном салончике, а вот представитель Тайной Канцелярии едва ли не обниматься с мастером лез. Любопытненько.

— Эй, Бес, давай, садись, будем тебя к Канцелярии приписывать на временных началах и добровольно основе.

— Ы-ы-ы?

— Уважаемый Айвуз поставит тебе особую метку, которая станет для тебя чем-то вроде пропуска для стражи и опознавательного знака для нашей секретной братии. Ты не

волнуйся, как закончим наши с тобой совместные дела, так сразу метку и снимем.

— Рукав закатай. И не бойся, это будет больно, — хохотнул над собственной шуткой мастер.

Я уселся на предложенный табурет — этот был поустойчивее, потому что стоял на четырех ногах — и стащил с себя куртку. Обнажил левое предплечье и вытянул руку вперед.

— Бледный ты какой-то… И холодный… М-мать моя Черная Гора, ты кого ко мне притащил?!

Гном вскочил, опрокидывая табурет, и отпрыгнул назад с удивительной для его комплекции резвостью.

— Ты что, живых мертвецов никогда не видел?

— С каких это пор ваши зомбяков вербуют?

— А правду говорят что вы, гномы, всегда вопросом на вопрос отвечаете?

— Это кто так говорит?

— Значит, правда… — вздохнул Маркус.

— За мертвяка я с тебя вдвое возьму, учти!

Дозаватель лишь махнул рукой: делай свое дело, да помалкивай. И татуировщик взялся за работу. Для создания татуировок в «Фанмире» был специальный навык, причем овладеть им мог только тот, кто выбрал класс Ремесленника и в достаточной степени освоил навыки Художника. Зато благодаря Каллиграфии я в перспективе мог копировать уже готовые татуировки или использовать эскизы, созданные мастерами — поэтому внимательно следил за всем, что делал гном.

Сперва тот тщательно обработал какой-то бесцветной жидкостью место под рисунок и свой инструмент: что-то вроде моего самописного пера, только в виде металлического стержня. Затем тонким свинцовым карандашом наметил будущий рисунок: фигурный щит, а поверх него перекрещенный меч и дубинку — символ городской стражи. Весь рисунок обвивала цепь, скрепленная извилистым символом, изображавшим упрощенный вариант герба города. Вместо девиза на щите предполагалось указать мою должность и место предписания, но художник лишь наметил место и направление надписи, оставив детали на потом.

Прямо под щитом он одним размашистым движением вычертил непонятную закорючку, изломанную в пяти или шести местах: как я ни старался, но сосчитать точно не смог. Наверное, это и был символ Тайной Канцелярии.

— Его могут видеть те, кто служит закону, включая стражу. Но тайный смысл поймут лишь наши люди, — проследил направление моего взгляда Маркус, — Айвуз, как насчет небольшого подарка столь необычному клиенту?

— Пытаешься оправдать двойную цену?

— Хочу поднять его шансы на выживание. Думаю, «арес» будет в самый раз…

— Как скажешь, — скорее по инерции пробурчал гном и взялся за работу.

Если честно, то я думал, что он начнет колоть меня своей острой штуковиной, но мастер просто положил ладонь на набросок и закрыл глаза. От его руки шло странное тепло, вызывающее ощущение бегающих по предплечью мурашек. А когда Айвуз убрал ладонь, то я увидел проявившийся рисунок.

Он был светлее, чем я ожидал, но все же это была именно татуировка, с тщательно вырисованными деталями и дополнительными завитушками, а цепь и вовсе, казалось, выходила из кожи, обхватывала рисунок и снова пряталась под кожу — в общем, казалась объемной.

Мастер снова положил ладонь на картинку и закрыл глаза. А когда убрал — рисунок приобрел более насыщенный цвет, появились надписи. И только теперь гном взялся за перо и принялся вручную доводить татуировку, добавляя или убирая какие-то детали, нанося невидимые мне штрихи: под его пером краска не только появлялась под кожей, но и пропадала!

— «Арес», — напомнил ему дознаватель, но художник уже выводил какой-то новый символ прямо на щите, ухитряясь спрятать его под остальными деталями рисунка.

Получена татуировка «Наемный страж южного поста» 2-го уровня!

Получена татуировка?????? 1-го уровня!

Получена татуировка «Арес» 2-его уровня!

Выходит, название и свойства «тайноканцелярской» татуировки были скрыты в том числе от меня самого? Такими темпами я скоро заработаю достижение «Дурак доверчивый»!

Татуировка стража означала, что я нанят для временной работы в казармах южного поста и состою на службе у городских властей. А вот загадочный «Арес» подарил мне ни много ни мало — целых 2 Силы! Мне тут же захотелось стащить с себя рубаху, улечься прямо на пол и требовать у гнома исписать меня всего его чудесными каракулями, но делать этого я не стал — еще неизвестно было, во сколько мне встанут его услуги, да и привлекать излишнее внимание не хотелось. В любом случае, я теперь знал, где находится этот чудо-салончик, и всегда мог сюда наведаться без лишних глаз и ушей.

— Интересно, а жалование мне положено? — вырвалось у меня, когда мы снова оказались у здания казармы. Разумеется,

обратный путь я поделал тоже под «Покровом».

Ваш язык поврежден!
Прочность: 65/80.

— Значит, ты и разговаривать умеешь? — аж споткнулся на ровном месте Маркус.

Киваю.

— Это какая-то глупая игра? Мне не нравится, когда со мной играют в игры.

— Мало слов. Отвалится, — высовываю язык, теряя еще три единицы прочности.

— На сегодня ты свободен, но учти — у меня тоже есть к тебе несколько вопросов. А что до твоего жалования, — он усмехнулся, — так ты его еще и не заработал. Передашь Карлу, что ты мне будешь нужен после обеда.

Поборов желание отыскать ближайший аукционный столб, я отправился к жилищу некроманта, которое было отмечено на карте благодаря заданию на доставку письма. И во время поисков меня не покидало ощущение, что я вместо долгожданной свободы заполучил еще одного хозяина. И вот-вот постучусь в дом к третьему…

Глава 28
Некромант

Едва я коснулся бронзового черепа, выполнявшего роль колотушки, как дверь сама распахнулись мне навстречу. Недоуменно пожав плечами, я вошел в тот самый дворик, со всех сторон окруженный зеленью. Земля под ногами, решетка ограды и даже над головой словно находился ковер из травы, лиан и листьев, сквозь которые не пробивался ни единый луч света.

Двери в том так же распахнулись, едва я к ним приблизился. Удобно, конечно, вот только от такой всего этого мне стало немного неуютно. За дверью оказалась уже знакомая мне комната. Две из трех дверей были закрыты, так что выбор был очевиден. Таким образом, плутая по лабиринту комнат и коридоров, в которых всегда была открыта лишь одна дверь, я добрался до рабочего кабинета Аарама Бледного.

— Что-то ты не особо торопился, раб, — пробурчал колдун, не поднимая головы от бумаг, которыми был увлечен, — Надеюсь, икра сквиргла свежая, как я и просил?

Ага. Выходит, здесь ждали вовсе не меня. Чтобы привлечь внимание чародея, я громко хлопнул дверью. Тот медленно поднял голову и его тонкие губы растянулись в жуткой усмешке:

— Смотрите, кто к нам пришел! Ручной зомби нашего славного благодетеля Карла. Давненько не виделись, Бес. А ты, я смотрю, заматерел, в жрецы выбился.

— А-а, — киваю.

— Гварл, Мургл — убейте его, — спокойно, даже как-то буднично скомандовал маг и снова склонился над своими бумагами…

Два гоблина возникли, словно ниоткуда. Оба — десятого уровня: тоже подросли, на месте не сидели. В боевом режиме имена и полоски здоровья горели над головами враждебных «неписей» постоянно, и первым на меня обрушился Мургл, опередив братца. К счастью, понадеявшись на численный и качественный перевес, он не стал доставать оружие.

> Мургл наносит вам урон: 2 (6 — 4Б) (физический).
> Здоровье: 47/51

Броня исправно поглотила большую часть урона. По здоровью гоблины недалеко ушли от меня, делая ставку на ловкость и скорость, так что я решил принять бой. При моей меткости да еще

в тесной комнате повышенной вертлявостью гоблинов можно было и пренебречь.

Бросаюсь на пол, одновременно срывая с пояса пращу и вставляя в «карман» череп. Гварл пытается пнуть меня в лицо, но я каким-то чудом ухитряюсь ухватить его за ногу и опрокинуть на пол. «Быстрый бросок», оказывается, отлично подходит и для боя на коротких дистанциях: праща превращается в дубинку, и, главное, нет никаких штрафов, как при метании снаряда! Да еще и прибавка к урону идет от Силы, а не Ловкости, которая пока что у меня отстает.

> Вы нанесли урон: 10 (11-1Б) (физический) по Мургл: здоровье 45/55.

Съел!? И это еще так, средней силы удар вышел!
Пропускаю еще два удара, теряя девять единиц здоровья.

> Вы нанесли урон: 12 (13-1Б) (физический) по Мургл: здоровье 33/55.
> Вы нанесли урон: 5 (7-2Б) (физический) по Гварл: здоровье 53/58.

Неплохо, второй тоже отхватил черепком по шее, попав под удар. Пока что праща неплохо справляется с ролью дубинки, а я — с ролью груши для битья. Мне прилетает еще два удара, но оба поглощает броня. Похоже, браться-акробатья растерялись, не ожидали такого активного сопротивления. Отскочив в сторону, они вытащили из ножен кривые кинжалы устрашающего вида.

> Мургл наносит вам урон: 10 (14 — 4Б) (физический).
> Здоровье: 28/51

Быстро они меня уполовинили! Гварл отошел в сторону и скалится, позволяя брату разобраться со мной в одиночку. Быстро делаю два шага: влево и назад, и теперь между мной и гоблином оказывается табурет. Теперь праща не дотягивается до цели, но она мне и не нужна!

«Терновый куст»!

Рванувшийся ко мне противник запутывается и падает прямо на табурет. Полоска его здоровья тут же окрашивается оранжевым. Хорошо же он приложился! Для удара пращей слишком близко, и поэтому я зажимаю в кулаке метательный череп и опускаю на голову Мургла.

> Вы нанесли урон: 3 (4-1Б) (физический) по Мургл:

здоровье 22/55.

Проклятье! Верткий гоблин успел извернуться, и мой удар прошел по касательной.

«Болотный огонек»! Прямо в лицо.

> Мургл получает эффект «Ослепление». Длительность: 10 секунд.
>
> Мургл получает 3 единицы урона (Магия): здоровье 19/55.

Отлично! Противник ловким кувырком через голову разрывает между нами дистанцию. Впрочем, для «Лихорадки» это не имеет значения. По 2 единицы урона каждую секунду, пока длится эффект: он не только не боец, но и уже не жилец.

— Барраква! — выкрикивает второй гоблин, включаясь в битву.

И тут же полоска здоровья почти добитого Мургла увеличивается вдвое и становится зеленой. Проклятье! Смотрю инфу по Гварлу: оказывается, тот уже успел стать шаманом со времени нашей последней встречи.

> Гварл наносит вам урон: 5 (9 — 4Б) (физический).
>
> Здоровье: 23/51

Итого против половины меня целых полтора вооруженных гоблина, а у меня уже энергия на исходе. Конечно, я мог даже попробовать победить: Благодати было с избытком, Молитва восстановила бы мне и ману с энергией, и подлечила. В крайнем случае я мог выучить «Щит Веры», но… Я здесь не для этого.

«Закопаться!»

— Начинаешь повторяться, Бес, — спокойно прокомментировал мой поступок некромант, — Ладно, можешь вылезать. Я посмотрел на что ты способен, и, честно говоря, разочарован. На месте Карла, я бы не стал вручать судьбу своей дочери в руки такому ничтожеству.

Очередная проверка? Впрочем, не вечность же мне здесь лежать? Я выкопался и молча положил конверт на стол перед Аарамом. Тот не глядя смахнул письмо в стол. Хорошо хоть, задание засчиталось!

— Значит так. В таком виде тебя отпускать в Копи нельзя. И не потому что я такой добрый, а потому что не хочу тратить свое время на изначально безвыигрышный вариант. Поэтому в ближайшие дни ты все свое время посвятишь тренировкам. Надеюсь, праща это не твое основное оружие?

— Единственное.

— Ого. Разговариваешь…

Он встал, обошел стел и крепко ухватил меня за подбородок. Пальцами второй руки бесцеремонно полез ко мне в рот, заставляя открыть его пошире. Я попытался вырваться, но маг лишь едва заметно вскинул бровь, и мое тело словно окаменело.

— Ага, — удовлетворенно хмыкнул он, — Хитро! Сам пришивал?

Пытаюсь мотнуть головой, но безуспешно.

— У тебя хоть что-то из боевых навыков есть, кроме этого обрывка веревки? Про свои молитвы можешь даже не заикаться, я знаю, как оно работает: сутки пляшешь у алтаря с дарами, чтобы потом пробормотать две-три молитвы, надеясь на чудо. А если даже оно и случится, то потом снова нужно к алтарю бежать… Кого выбрал в покровители? Впрочем, вряд ли тебе удалось отыскать храм кого-нибудь из Темной Тройки — их здесь попросту нет.

— Нааму.

— Этот старый сморчок еще не развеялся? Я уж думал, в него кроме жаб и кикимор никто и не верит больше. Значит, слушай меня внимательно. Даю тебе три часа времени на подготовку. Потом жду тебя здесь. Мои бестолковые гоблины выжмут из тебя десять трупных ядов, чтобы научился если не постоять, так хотя бы достойно полежать за себя. Режим тренировок час через час. Если ты думаешь, что перерывы в час для отдыха, то серьезно ошибаешься: в это время будешь заниматься не боевыми умениями.

Ишь ты, раскомандовался!

— Можешь не приходить, можешь бездельничать, но если решу, что ты подходишь для этой работы — я умываю руки.

— Почему я?

— Место, куда ты отправишься, не зря называется Мертвыми Копями. Живым там не место! А теперь освободи помещение. Ты воняешь еще хуже, чем эти два зеленых недоразумения…

Покинув жилище некроманта, я первым делом отправился на почту и за полсотни монет обзавелся почтовым ящиком. Теперь я мог принимать письма, отправленные на мое имя, и посылать их сам. Было бы только куда!

Теперь мне нужен был наставник Атлетики, а потом — аукцион. На карте, срисованной у стражников, наставники и школы отмечены не были, а потому мне пришлось воспользоваться услугами платной справки, отдав за это еще два десятка кругляшков. И выяснил, что в этом жалком городишке нет ни одного наставника по Атлетике! А вот это было уже

неприятно.

У меня осталось 2305 монет, и почти все их я намеревался спустить на подготовку к предстоящему марафону, обещанному некромантом. Если меня ждут интенсивные тренировки, значит, несколько уровней подниму быстро. Брать вещи на себя сейчас было расточительно, на вырост — мне не по карману. К тому же, достойная экипировка это не мои проблемы, а моих нанимателей.

Проверил, есть ли на аукционе учебники по Атлетике. Несколько лотов и впрямь нашлось, вот только цена их начиналась от пяти тысяч: навык был довольно популярен, а вот наставники и книги — в сильном дефиците. Слишком дорого для меня, даже будь на руках такая сумма.

С сожалением сбросив фильтры поиска, я начал тратить деньги.

Швейного набора лучше моего отыскать не удалось: любые плюсы аукционных лотов для меня с легкостью перекрывались десятипроцентным приростом опыта. Зато я купил Перо Летописца (+2 к Каллиграфии и +3 к умению «Копировать свиток») и удобный пояс с десятком кармашков, дающий +1 Силы и +1 Ловкости. Обычно в такие кармашки пихали зелья, но для меня все эти скляночки были почти бесполезны, так что я снарядил пояс своими метательными черепами, рассовав все семь штук.

С сожалением отказался от покупки очков, дающих +1 к «Поиску сокрытого»: слишком дорого, да и поношены они были изрядно. Потом я закупился свитками: взял «Воздушный кулак» третьего уровня Магии Воздуха, «Огненную стрелу» седьмого уровня Магии Огня и «Воспламенение» третьего уровня той же школы. Жреческих свитков низкого уровня в продаже не было, зато нашелся недорогой «Трактат о великомучениках», помеченный как священный текст. А вот для «Портняжного дела» для меня были лишь вышивка для рубахи, прибавляющая единицу к Харизме, да выкройка Полотняного пояса на пятнадцатый уровень навыка. Подумав, я взял только вышивку.

На остатки денег я затарился пустыми свитками, дешевой тканью и тушками различных животных — про «Разделку добычи» тоже забывать не следовало. После найма носильщика для доставки приобретенных товаров к жилищу некроманта, у меня осталась всего сотня монет на карманные расходы.

На обратом пути я составил для себя схему тренировки, которая включала в себя регулярное закапывание по откату, копирование низкоуровневых магических свитков (свитки седьмого уровня отнимали вдвое больше времени, и шанс успеха был всего 50 %), шитье карманов, потрошение дичи и поедание

полученных внутренностей. А пока оставалось немного времени, я потратил его, чтобы расшить свою рубаху и быстро пролистать «Трактат». Тот оказался чем-то вроде биографии двенадцати святых, которые прославились не столько своими деяниями, сколько тем, что о них была написана вся эта муть. И ее мне предстояло прочесть от корки до корки!

А потом началось то, что некромант назвал «разминкой», и заключалась она в непрерывном избиении меня любимого! Колдун выделил для тренировок что-то вроде узкого подвала длиной метров двадцать заявив, что его мучильня как нельзя лучше подойдет для этих целей и зловеще усмехнулся.

Мы с гоблинами играли в веселую игру, кто кого первым забьет камнями до смерти. При свете факелов, мы швыряли друг в друга булыжниками: я использовал пращу, а зеленые карлики бросали просто руками, и довольно метко! Я пробовал, было, протестовать, но наблюдавший за нами из безопасной ниши колдун лишь усмехнулся, и одним движением руки отправил в меня сразу четыре камня. Пришлось закапываться, чтобы избежать гибели.

Мне было решительно непонятно, почему я должен страдать, если для прокачки умений можно было просто расстреливать неподвижные мишени, не рискуя получить булыжником в лоб. К счастью, когда здоровье опускалось до критической отметки, Аарам Бледный театрально хлопал в ладоши, и полоска здоровья увеличивалась до максимума. С энергией было сложнее: каждые пять-десять минут приходилось устраивать перерывы, чтобы я восстановился.

По прошествии часа я глянул на свои успехи: навык Пращника набрал полтора уровня, «Быстрый бросок» взял два, а «Обычный» — один уровень. Более того: талант «Мертвая плоть» тоже полу чил около 8 % опыта! Я с уважением посмотрел на некроманта — теперь стало понятно, зачем нужно было терпеть эти побои.

А потом я пошел в «школу», занятия в которой состояли исключительно из чтения священных текстов, курсов кройки и шитья карманов в промышленных масштабах, копирования свитков и препарирования несчастных зверушек. За час я успел пришить пять карманов, сделать восемь копий свитков, собрать два десятка снарядов для пращи и выпотрошить двух зайцев. Зато ко второму часу тренировки с гоблинами у меня на поясе висело четыре свитка Воздушного кулака и четыре Воспламенения, а в карманах ждало своего часа Заячье сердце, восстанавливающее 10 энергии и здоровья, и две Лапки кролика, на +2 Удачи.

«Кулаки» я использовал, чтобы сбивать дыхание шаману,

когда тот начинал бубнеть довольно длинное заклинание восстановления, а «Воспламенением» поджигал снаряды, добавляя им по 2 единицы урона огнем. Росчерки горящих камней выглядели довольно эффектно, правда, благодаря им же, гоблины смогли увернуться от всех четырех огненных снарядов.

Второй час тренировки закончился примерно с тем же результатом. Кстати, я обратил внимание, что моя «Мертвая плоть» растет лишь тогда, когда полоса здоровья заходит в красный сектор, и каждый следующий удар может стать последним: в общем, не так просто было качать этот талант. Пару раз у меня даже возникала мысль поставить точку привязки в комнате, которую некромант выделил мне для мирных тренировок, но я тут же гнал ее прочь: родной слеп был куда безопаснее, и я лучше потрачу два часа на дорогу, чем рискну остаться здесь.

Теперь я вместо шитья читал «Трактат», получая по 20 % опыта за каждое жизнеописание, а вместо зайцев — потрошил полевых мышей. Свитки в бою пока что себя не особо оправдывали: от огненных снарядов гоблины уворачивались, а Воздушный кулак наносил слишком мало урона. Поэтому я вместо копирования свитков попробовал перенести на бумагу содержимое ритуальной бересты, доставшейся мне «в наследство» от Великого магуна. С моим уровнем Теологии, это удалось все легко и просто:

> Вам удалось скопировать ритуальный текст 2-го уровня!
>
> Получено +2 % опыта к умению «Святое писание»: уровень 1 (12 %).
>
> Получено +4 % опыта к умению «Скопировать простой свиток»: уровень 1 — > 2 (1 %).
>
> Получено +2 % опыта к навыку «Каллиграфия»: уровень 5 (93 %)
>
> Получено 1 % опыта к навыку «Теология»: уровень 15 (22 %)

Ого! Небольшой рост Каллиграфии, было вполне понятным и даже логичным. А вот то, что переписывая священный текст я автоматически применял умение «Скопировать свиток» означало, что кто-то из программистов решил схалтурить, и оба умения были реализованы через одну функцию! Вот только даже с Пером Летописца, я мог копировать максимум свитки 13 уровня, да и то с шансом на успех в 50 %. Тогда как переписывать священные тексты мог вплоть до 16 уровня и гарантированным успехом! А раз функция одна, то, вполне вероятно, что и 32 уровня, просто

шансы будут вдвое ниже! Если это так, то переписывая молитвы высоких уровней, я мог вполне прилично подкачать свою Каллиграфию и умение копировать свитки.

Обдумать этот вопрос детальнее мне не дал некромант, объявив начало следующего часа тренировок. Вот только на этот раз в «мучильне» горело не восемь, а всего два факела. Так что даже без запаса магических свитков, я получил преимущество благодаря таланту ночного зрения. Которое, кстати, тоже начало медленно расти.

— Ты слишком быстро выдыхаешься, — с недовольством заявил «наставник» в конце тренировки, пиная меня, валяющегося совершенно без сил, в бок, — Почему не используешь восстанавливающее молитвы?

— Берегу… Не хочу… к алтарю… Нечего нести… — задыхаясь, выдавил я.

— Дурак. Твой повелитель тины и лягушек пару десятков лет просидел на строгой диете. Ему и та мертвечина, которую ты потрошишь, и которой провонял весь мой дом, в радость будет.

Об этом, признаться, я как-то не подумал — мне все больше в голову лезли рыдающие родители и швыряемые в трясину орущие младенцы. А попробовать пожертвовать что-то попроще — и в мыслях не было!

— Разминка закончена. Завтра устроим настоящую тренировку. Жду тебя на рассвете и смотри — не опаздывай… — заявил колдун, — а до того времени, чтобы здесь даже запаха твоего не было!

— Подождите!

— Ты тратишь мое время и терпение, раб.

— У меня тут… Вот! — с этими словами я достал из кармана рисунок — копию символа со стены моего склепа, — Он похож на гептаграмму, в которой я стал зомби…

Ваш язык поврежден!

Прочность: 23/80.

Словно стальные тиски сдавили мое горло. Невидимая рука приподняла меня над землей, а все пространство вокруг заполнил пылающий взгляд некроманта:

— Где. Ты. Это. Взял, раб?! — буквально по слову выплюнул он мне в лицо…

Глава 29
Тайные страхи

— В склепе… На стене… Рисунок! — прохрипел я.

— Что?! Что еще там было? Отвечай!

— Записка и учебник Каллиграфии.

— Покажи! — он опустил руку, и удерживающая меня сила пропала.

В глазах чародея плескалось ледяное пламя, и я просто боялся отказать ему. Записка была квестовой и персональной, так что при всем желании он не смог бы у меня ее отнять.

— Учебник?

— Я выучил навык.

Ваш язык поврежден!

Прочность: 19/80.

— Покажи мне это место. Буду ждать тебя через пять минут у главных ворот.

Я заскочил в отведенную мне комнату забрать часть ресурсов, заготовленных для тренировок, собираясь отнести их в склеп. А когда в назначенное время вышел из дому, там меня уже дожидался некромант.

Он переоделся, и новая мантия выглядела куда как эффектнее, дороже. Как я понял, это был парадный вариант одежды специально для выхода в люди. А вот посох напротив, был похож на грубо обработанную и до черноты обожженную на пламени палку, которую венчал обычный человеческий череп обычного ядовито-зеленого цвета.

Аарам Бледный шагал быстро и даже не оглядывался чтобы убедиться, что я иду следом. Разумеется, он прекрасно знал, где находится погост и вел меня самой короткой дорогой и через трущобы, на карте стражи отмеченные как места повышенной угрозы для жизни. Впрочем, в радиусе двух сотен шагов от некроманта словно незримым ветром сдувало всех: и прохожих, и торговцев и даже бессмертные спешили перейти на другую сторону улицы.

«А ведь я до сих пор не могу рассмотреть его уровень», — пришла мне в голову мысль.

На святую землю колдун ступил без опаски. Работавший среди могил Карл, было, направился к нам, но Аарам остановил его одним жестом, возвращая к работе.

— Который здесь твой? — повернулся он ко мне.

— У-а, — указываю рукой.

Щелчком пальцев некромант просто вышиб дверь, вырвав ее вместе с петлями, и вошел во внутрь. Что-то пробормотал, и в центре помещения загорелся тусклый огонек мертвенно-синего оттенка. При виде хлама, разбросанного повсюду, Аарам лишь брезгливо сморщился и обвел взглядом стены.

Я тоже уставился туда, где отыскал загадочные знаки. Теперь они были отчетливо видны и тускло светились магическим светом того же оттенка, что и созданный магом светильный шар. Так же молча, колдун подошел к каждому символу и сперва простучал концом посоха стены, а потом поковырял землю под ними.

— Ничего, — разочарованно выдохнул он, шагая ко мне и крепко хватая за руку.

Взмах посоха, вспышка — и вот мы уже снова стоим посреди его кабинета.

— Э?

Вместо ответа, маг Смерти шагнул к шкафу и засунул руку по локоть… прямо в стену! А когда вытащил, то в руке он сжимал продолговатую шкатулку, на крышке которой я увидел уже знакомый мне символ.

— Вот. Это я обнаружил в Серой Библиотеке во время своего… визита туда.

Легким касанием пальца он откинул крышку: внутри лежал один единственный листок бумаги. Точная копия которого была вложена в мой журнал заданий.

— Там были еще свитки… схемы… Собственно, за ними я и охотился. Много времени потратил на их изучение, но далеко не все смог расшифровать. Пара заклинаний да схему… Схему, которая стала основой для моего нового ритуала создания зомби…

Он умолк и многозначительно посмотрел на меня. В общем-то, и без слов было понятно, что за ритуал он имел в виду.

— Но самой большой загадкой для меня стал вот этот листок бумаги, — продолжил он, — В нем нет ни капли магии, это не свиток, не рецепт и не описание ритуала. Просто… записка, смысл которой от меня ускользает. Я думаю, что это шифр. Такой же, как и на твоем листке.

Согласно киваю, а сам пытаюсь прикинуть, как удобнее выхватить у него листок.

— Он принадлежит тебе, и забрать я его не смогу, — звучит не вопрос, а утверждение.

Снова киваю.

— Значит, все должно быть по доброй воле… — он на мгновение задумался, — Предлагаю обмен. Разумеется, я не

собираюсь расставаться с оригиналом, и тебе, я думаю, тоже не удастся этого сделать. Надеюсь, ты уже научился копировать свитки?

Мысленно аплодирую этому жесткому, прагматичному, проницательному и, без сомнения, очень умному человеку… То есть боту и тому, кто его программировал.

— Ну так чего стоишь? Живо за работу, раб!

И все мое восхищение словно ветром сдуло: передо мной стоял самоуверенный, эгоистичный и жестокий колдун, который привык помыкать другими и не остановится ни перед чем для достижения своих целей.

Я взял свою записку, использовал на ней умение «Скопировать малый свиток» и даже не удивился, когда чистый лист бумаги покрылся символами, один в один как на оригинале. То же самое проделал и с запиской некроманта, которую тот сжимал обеими руками, пока создавалась копия, не выпуская ни на секунду.

Уложив обе записки — свою и копию моей — в шкатулку, маг засунул ее назад, прямо в стену.

— Вот теперь ты свободен. И не опаздывай на тренировку.

Я вышел из кабинета и почти бегом направился в отведенную мне комнату. И был уверен, что оставшийся наедине с собой колдун наверняка сейчас возится с этими бумагами, пытаясь их расшифровать. Для меня же все было гораздо проще: достаточно было просто засунуть полученную копию в инвентарь:

> Внимание! Вы отыскали один из предметов для задания «Зашифрованное послание»
> (скрытое, составное).
> **Прогресс:** 2/10 записок найдено
> **Получена награда:**
> Учебник по «Атлетике»
> +2000 Опыта
> **Всего опыта:** 3330 из 3600

Почему-то меня даже не удивила такая награда: приличное количество опыта — еще немного, и новый уровень — и учебник для освоения полезного для меня навыка. Все точно так же, как и в прошлый раз. И если в полезности «Каллиграфии» я когда-то сомневался, то теперь, распробовав ее на практике, сильно изменил свое мнение об этом навыке.

«Атлетика». Специальный навык для развития физических параметров, которых мне так не хватает. Реальная стоимость на аукционе — от восьми тысяч золотых, и ни одного наставника в этом городе…

Для овладения навыком «Атлетика», ваши параметры Сила, Ловкость и Выносливость должны быть не ниже 3!

Отставала моя Выносливость, недобор был всего-то одну единицу. Разменяв 10 Благодати на +2 Выносливости с помощью «Благословения Наама», я снова взял в руки книгу.

Вы действительно хотите выучить новый навык «Атлетика»?

Требуется: 3 Силы, Ловкости и Выносливости, 1 Очко Навыков.

(учебник просле прочтения исчезнет)

Да / Нет!

Да! Атлетика в основном давала пассивные умения, которые прокачивались автоматически, когда игрок занимался бегом, прыжками, плаваньем и тасканием тяжестей. На эти же четыре типа делились и сами умения, позволяя развиваться во всех направлениях или на чем-то специализироваться.

Бег отвечал за Выносливость, которой у меня было маловато, да и быстро перемещаться не помешало бы. Взят он был по умолчанию и на первом уровне позволял перемещаться на 2 % быстрее.

Прыжки развивали Ловкость и на нее же были завязаны. Первый уровень этого умения так же был изучен и позволял прыгать на 2 % дальше и на 1 % выше. Ловкость была важным для меня параметром, но и качалась она лучше других благодаря моим другим Навыкам.

Подъем тяжестей был завязан на Силу и повышал грузоподъемность на 1 %. И тоже был изучен по умолчанию.

А вот Плавание не было изучено. Оно было завязано на все три характеристки и позволяло плавать быстрее на 1 % и на 2 % дольше находиться под водой. На первом уровне, разумеется. Мало кто из игроков развивал эту ветку умений, а для меня так она была и вовсе бесполезна.

В каждой ветке умений я мог выбрать по одному активному: «Спринт» — двойное ускорение на дистанции в 30 метров, «Скачок» — прыжок на 3 метра, и «Рывок» — подъем тяжести, вдвое превышающей мою критическую грузоподъемность, с удержанием на 3 секунды. Все они одинаково тратили 10 энергии и имели откат в 10 минут. В различных ситуациях каждый из них мог мне пригодиться, а потому я применил свой излюбленный прием выбора умений — отложил этот процесс на потом. Главное, что все три нужные мне пассивки были открыты.

До самой полуночи я снимал шкуры, пришивал карманы, потрошил зверье, жрал все, что было помечено как «съедобное» и занимался переписыванием магических свитков. Каждый час я по таймеру закапывался и каждые десять минут — собирал боеприпасы, благодаря чему посреди комнаты образовалась приличная горка из обрезков поленьев, комьев спрессованной земли и четырех картофелин. Остановился лишь после того, как сунул в рот свиток и попытался что-то написать на свежесодранной шкуре зайца.

В итоге я догнал «Портняжное дело» до 9 уровня, «Разделку добычи» до 4, а «Каллиграфию» до 7 уровней. Умения, конечно, росли куда быстрее, но только рост навыков прокачивал параметры и открывал доступ к новым, более сильным и полезным умениям.

Завтра у меня ожидался тяжелый день, и потому я улегся поспать…

— Подъем, ты, кусок дохлый мясо! — раздался оглушительный вопль прямо у меня над ухом.

Вы получили 0 (3 — 4Б) урона (физический).

Похоже, мерзкие гоблины переняли у своего хозяина и его жуткий характер. Смахнув с себя остатки разбившегося о мою голову табурета, я вскочил на ноги и выпустил по обидчику сразу два «Воздушных кулака» (оба мимо) и только потом понял, что сделал. А системное сообщение подсказало, как именно мне это удалось:

> Вы получили талант «Скорочтение»!
>
> Дни и ночи просиживая над книгами и свитками, вы освоили уникальную технику чтения, позволяющую усваивать вдвое больше информации за то же время!
>
> Бонусы: 5 % шанс одновременного прочтения двух свитков, если их уровень не превышает уровня вашего умения читать. +1 % к шансу получить дополнительную информацию, при чтении.

И если с первым все было понятно, то смысл второго бонуса от меня ускользнул. В общем, читать мне теперь не перечитать: копии свитков получались по силе и уровню вдвое слабее оригиналов, а двойное прочтение, фактически, позволяло этот недостаток компенсировать.

Я проследовал за ухмыляющимся гоблином в мучильню, и снова начались изнурительные тренировки. На этот раз я трижды использовал «Благословение Нааму», чтобы удвоить свою

Выносливость и не так быстро выдыхаться. Час перебрасывания камнями с гоблинами, час корпения над бумагами. Сегодня я решил опробовать новую программу и весь день посвятить Теологии. Дело в том, что некоторые молитвы были серьезно ограничены по количеству использований в день или имели длительный откат. В общем, так же как и большинство магических заклинаний. А вот свитки этих недостатков были лишены: не даром же мне удалось принести в жертву двух магунов подряд на той поляне!

Оба благословения имели откат в 1 час, «Огонек» — в 30 минут, а Жертвоприношение аж в целые сутки! К сожалению, «Медитация» к молитвам и ритуалам не относилась, так что мне придется просто использовать ее по откату, чтобы накапливать Благодать. По истечении первого часа я прочитал 3 биографии из «Трактата» и записал всего один свиток с «Болотным огоньком»: написание священных текстов было процессом куда более долгим, чем копирование!

В начале второго часа тренировок некромант подозвал меня к себе, бесцеремонно ухватил за ухо и, подтащив поближе, всадил мне в мочку увесистую серьгу в виде черепа с пылающими глазами:

— С этим ты перестанешь валить бездыханным кулем каждые десять минут, — проворчал он.

Колодец энергии

(тип: Украшение, магический)

Восстанавливает владельцу 1 Энергии раз в десять секунд.

Емкость: 50/50 Энергии.

Стоила такая вещица несколько тысяч, и теперь я устраивал перерывы не раз в десять, а раз в пятнадцать минут. А потом снова садился за «Трактат» и свитки.

Спустя шесть часов комбинированных тренировок, я наконец-то осилил житие святых и сделал по одному свитку со своими молитвами. Теперь у меня было, с чем экспериментировать, но совершенно не было времени: сработавший таймер напомнил, что я должен через час быть у Маркуса Оливьери. С сожалением вернув серьгу некроманту, я бегом — да-да, именно так! — рванул к казармам, по пути перепрыгивая через все, что служило хоть мало-мальским препятствием.

На бегу я быстро глянул свои навыки: благодаря тренировкам, «Пращник» перевалил заветную отметку в пять уровней, так что нужно было просмотреть новые умения. Таковыми оказались «Оглушающий выстрел» — пассивное

умение, дающее 2 % шанс оглушения цели при каждом попадании (двойной, если в голову), и «Тяжелая рука», дающая бонус +1 к урону при использовании пращи в ближнем бою. В общем, я снова пожадничал: в ближайшей перспективе ни первое ни второе мне не было нужно.

— Судя по изрядно потрепанному виду, старый сухарь взялся тебя учить уму-разуму, — «поприветствовал» меня тайный дознаватель, когда я ввалился к нему в кабинет.

— А-а, — машу рукой.

— В общем, с сегодняшнего дня ты заступаешь на службу. Официально — при городской страже, но работать будешь исключительно на меня. Не волнуйся, много времени это не отнимет. Просто мне иногда требуется… специфическая помощь.

При этих словах у меня в голове завертелись такие образы, что я десять раз проклял свое развитое воображение.

— Вот, ознакомься, — на стол упало несколько листков с символом Тайной Канцелярии.

Это было то, что в моем мире называлось «уголовное дело». Некий Ганс Хротке по-прозвищу «Хорек» стащил у неназванной высокопоставленной особы нечто сугубо личное — опять же, никаких указаний, чтобы это могло быть. Вора поймали, но пропажи при нем не обнаружили, сотрудничать с тайными службами отказывается и свою причастность к краже отрицает.

— А вот информация о нашем Хорьке, — еще один листок.

Бессмертный. То есть — игрок. Вор 34-ого уровня со специализацией «Охотник за сокровищами», участник нескольких шумных дел, попадался трижды. Ранее состоял в шайке «Крыс Ривера», а теперь примкнул к «Молчаливым Теням». С рисунка на меня смотрел жгучий брюнет с волевым подбородком и пронзительным взглядом. Судя по толщине шеи и подъему скул — наверняка выбрал себе при генерации какого-нибудь перекаченного красавца, от одного вида которого по его мнению все барышни будут получать эффекты «Влюбленность» и «Жажда страсти». С одной стороны, таких было легко расколоть в силу их юности и незрелости. А с другой — к ментальным воздействиям со стороны НИПов игроки были иммунны, если только того не требовал сценарий, а болевые ощущения он мог просто отключить в настройках. А то и вовсе — выходить из игры.

— Ничего странного не видишь?

— Э-а, — качаю головой.

— Посмотри на дела, в которых он принимал участие.

Ограбление. Вооруженное нападение. Бесконечные карманные кражи, несколько обнесенных домов. Два убийства во время драки — ничего необычного не замечаю.

— Все это — обычные преступления городского воришки или уличного грабителя. А он — охотник за сокровищами! Понимаешь? Такие как он, должны искать клады, вскрывать сокровищницы и гробницы, а не яшкаться с уличными бандами!

— Ы?

— Я думаю, он просто боится туда соваться. Захотелось легкой добычи и несметных сокровищ, а вот как сунулся в какой-нибудь склеп: так все страхи и полезли наружу. Здесь поблизости из сокровищниц — только древние могильники да пара гробниц. Смекаешь?

Киваю. Берегу свой язычок — он мне еще пригодится.

— Засадили его в самую старую из камер, с пауками и паутиной, как положено, но он не реагирует. Свет гасили — ничего. Вопли, стоны, звон цепей — все перепробовали. Кроме… — он выразительно посмотрел на меня.

Живого мертвеца. А что? Нормальная такая фобия для какого-нибудь неполовозрелого пацаненка, вечера просиживающего в вирт-ужастиках: и страшно до жути, и одновременно завораживает, не оторваться.

> Внимание! Вам предлагают задание «Крепкий орешек».
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: воришка по-прозвищу Хорек не сознается в совершенном преступлении. Вам нужно его запугать.
>
> **Награда:** + 300 Опыта, 200 монет
>
> **Штраф за невыполнение:** лишение метки стражника

— В общем, с тебя какое-нибудь представление, чтобы запугать нашего клиента. Что-нибудь для этого нужно?

Задание я принял. Взял листок бумаги и написал список. Полчаса ожидания я потратил на то, чтобы скопировать свои «святые каракули» и получить две копии «Жертвоприношения», и еще столько же — на чтение пояснений к «Трактату». Очень уж интересно было, почему литургист Баддрийского храма Иерон принял схиму, из-за которой и состоялась его беседа с самим Ракотом, которая привела Иерона на путь к святости. Причина, как всегда, оказалось банальной — женщина.

> Вы изучили новое теологическое умение «Малая литургия»!
>
> (шанс изучения новых умений: 4 % + 1 % не чаще

раза в сутки)

Халява-халява! Литургия оказалась песенкой из 10 слов, которая должна была «очистить разум и подготовить к беседе с богом». Говоря языком игровой механики: на 10 минут усиливала эффект любых молитв и благословений на 3.5 % и сильно повышала шанс быть услышанным покровителем. Вроде бы мелочь, но для меня это были лишние пятнадцать секунд удвоенной Выносливости под тем же «Благословением Наама». А в перспективе — двухкратное усиление и самого эффекта!

Вернулся Маркус не один, а с Богардом, который волок на себе огромный мешок. Судя по скривившемуся лицу стражника, он прекрасно знал, что находится внутри, и от этого его «любовь» к моей скромной персоне усилилась многократно.

Вместе мы отправились вниз, к длинному подземному тоннелю, который вел прямо к городской тюрьме. Там, спустя десятки подъемов, поворотов и дверей, мы наконец-то оказались на месте. И я не был уверен, что смог бы отсюда выбраться самостоятельно даже при помощи карты.

Дознаватель загремел ключами, открывая железную дверь, в которой не было даже окошка. Первым в камеру зашел Богард и вышел уже без мешка.

— Давай. У тебя есть час, — махнул мне Марк и пропустил внутрь.

Камера была несколько… тесновата. Из обстановки здесь была только дыра в полу, да прикованный цепями к стене пленник, отдаленно напоминавший красавчика с рисунка в его личном деле. Наверное, сейчас даже я пах лучше, чем он!

— Что, еще один пришел меня мучить? — усмехнулся Хорек, вор 34-ого уровня, — Я же говорил, что это бесполезно. Я — бессмертный! — гордо вскинул он голову.

А я — зомби.

— Ы-ы-ы, — в тесной каменной комнатке утробное рычание в моем исполнении прозвучало особенно зловеще.

— Чего?

— Еда, — выдавил из себя я и подошел к нему.

Ткнул пленника пальцем в бок. Этим же пальцем поковырял у себя в носу. Сильно ущипнул Хорька за рельефный бицепс и покачал головой:

— Плохая еда.

> Ваш язык поврежден!
> Прочность: 12/80.

Отошел от пленника, залез в свою сумку и вытащил оттуда

женскую руку, ту самую, квестовую. Обнюхал и, вздохнув, засунул назад.

— Т-ты… Ты! Ты же… — он подавился собственными словами. Видать, догадался посмотреть мои статусы.

Даже не поворачиваясь к нему, я вытащил из мешка дохлую съедобную крысу. И съел.

Положил руку на живот и замер, словно прислушиваясь к ощущениям. Задумчиво посмотрел на игрока и снова залез в мешок. На этот раз мне попалось что-то вроде помеси кролика и крысы с длинным плоским хвостом. Называлось оно крыгуном. «Пожирание» было в откате, а потому я начал потрошить зверя, старательно выкладывая внутренности прямо перед пленником и периодически их пересчитывая. Голову оставил «на закуску», дождаясь, когда перезарядится умение.

— Мозгиии, — прорычал я, отправляя ее в рот и временно получая +3 к умению «Прыжки».

— Нет мозгов, — прокомментировал разочарованно и снова задумчиво посмотрел на игрока.

— Эй-эй… ты это брось, — залепетал тот, трясясь от страха. Судя по состоянию одежды, его пару раз вырвало во время моего представления.

— Разговаривает. Значит, мозги есть. Будет хорошая еда.

«Убедив» самого себя в питательных качествах пленника, я по-киношному вытянул вперед руки и зарычал, медленно приближаясь к побледневшему Хорьку…

— Я! Это был я! Я все скажу, только уберите его от меня!!!

Выполнено задание «Крепкий орешек»!
Получена награда: +300 Опыта, +200 монет.
Получен 8 уровень!
Опыт: 30/4800
Получено 3 очка параметров (авто).
Получено 3 очка навыков (доступно 9).
Получено 3 очка умений (доступно 9).
Здоровье: +3 (54/54)

Слабак… Даже и получаса не продержался. Получив от Марка награду, я вернулся в жилище некроманта, где меня снова ждали изнурительные тренировки.

Заканчивался двадцать восьмой день моего заточения в игре. А это означало, что послезавтра со мной попытаются выйти на связь друзья…

Глава 30
Грохот костей

Некромант решил меня окончательно загонять, и потому спать мне вообще не довелось. Первых петухов я застал в Мучильне, швыряя пылающие снаряды по кряхтящим гоблинам, а завтрак и обед мне заменили пожираемые в промышленных масштабах потроха. Лично меня собственные успехи радовали, а вот Аарам лишь качал головой, глядя на мои потуги.

— Даже выбери ты путь Магии Жизни, от тебя было бы больше проку, чем от болотного жреца, — то и дело заявлял он.

И в целом был прав — мои боевые качества оставляли желать лучшего, а жреческие песни-пляски в реальном бою были почти бесполезны. Призываемый мною огонек наносил мизерный урон — разве что мог ненадолго отвлечь или ослепить врага. Лихорадка была неплоха в долгосрочной перспективе, но для этого мне нужно было прожить хотя бы пол минуты. Без пращи я бы не справился один на один с любым из гоблинов, если бы не свитки магии и благословений. Вот только тратил я их куда быстрее, чем создавал. Мне не хватало урона или возможности лечиться, тогда как гоблины могли пить зелья или залечивать раны шаманством Гварла.

Ситуацию мог бы исправить Щиты Веры, но я итак уже спустил почти две сотни Благодати, поэтому берег каждую крупицу и медитировал по откату. Вот только превращаться в метателя камней мне совсем не улыбалось — не для того я полз к алтарю Амалии под ударами молний и дрожал от страха, привязанный к ритуальному дереву на болотах!

Уже несколько раз я задумывался о том, чтобы взять какой нибудь доспешный или оружейный навык, но все же решил не спешить, дотянуть хотя бы до десятого уровня, до специализации. И Аарам был со мной согласен:

— Экзекутора или Проклинателя, конечно, из тебя нормального не выйдет, а вот Рыцарем Смерти стать сможешь, — качал он головой.

Как я понял, эти три специализации соответствовали светлым Экзорцисту, Священнику и Паладину, только вместо целителя, способного лечить и молитвами усиливать союзников, был колдун-проклинатель, насылавший болезни и прочие пакости на врага. Лично я больше склонялся именно к этой роли, благо на самого меня болезни и яды практически не действовали, да и в покровителях у меня был бог болот, что тоже как бы

соответствовало тематике проклятий.

После обеда я отпросился у своего учителя — при чем, скорее от слова «мучитель», чем от «учить» — к Маркусу, отрабатывать еще и эту повинность. К счастью, благодаря игровым условностям, мое физическое состояние зависело от уровня энергии и здоровья а не того, как я провел последние часов двенадцать, что не могло не радовать. В армии я не служил — архаизм в виде воинской повинности упразднили, когда я еще пешком под стол ходил — но, судя по рассказам отца, уверен, что Аарама Бледного списали с какого-нибудь особо лютого сержантика.

Зато Маркус был его полной противоположностью — вечно улыбающийся, приветливый, готовый болтать без умолку о различных пустяках. И только взгляд выдавал в нем профессионального дознавателя, который все видит, все слышит и всех подозревает, ничего не упуская из виду. Наверное, он с одним и тем же выражением лица доливал дорогим гостям кипяточек в остывающий чай, и плескал кипятком в лицо допрашиваемым «особо опасным».

— Итак, сегодня я решил показать тебе одно совершенно удивительное место! — заявил он, стоило мне появиться на пороге, — Кладбище! И не простое, а «кладбище улик», как мы его называем! Так что одевай все самое старое и грязное — нам предстоит немного испачкаться!

Судя по тому, что его наряд был в светло-бежевых тонах, а на проходной лопату сунули в руки именно мне и всего одну, пачкаться должен был только я. Судя по тому, что на выходе нас дожидалась телега со стражником-возницей, путь был неблизкий, да и назад мы явно не порожняком должны были вернуться.

Спустя час езды, вместо уже привычного кладбища, моему взору предстала самая обычная свалка, куда городские службы очистки свозили мусор с улиц. Ну и сами горожане, по мере своих сил, тоже способствовали росту этой… кучи. Судя по вмиг позеленевшему стражнику, несло от нее изрядно. А дознавателю хоть бы что: прикрыл нижнюю часть лица надушенным платочком, и осматривает все это безобразие.

— Значит так. Вчера в «Хромого Пирата» зашел один из моих внедренных в шайку Хромого Висли людей, а назад не вышел. Вечером в условном месте тоже не появился, и наш штатный чародей заявил, что осведомителя уже нет в живых. Наша задача: отыскать его, — ввел меня в курс дела Маркус, выдавая задание на поиск тела. Награда была та же: три сотни опыта и двести монет.

— Какая еда?

Ваш язык поврежден!

Прочность: 0/80.

Комок разлагающейся плоти, еще совсем недавно выполнявший роль моего языка, вывалился и упал к нашим ногам.

— Судя по твоему состоянию, плохая. Больше не обедай там.

Одну руку сгибаю на манер крюка и, прихрамывая, прохаживаюсь вперед-назад.

— А! В «Хромом пирате»? В основном, конечно, ром. Солонина, сушеные фрукты — в общем, типичное корабельное меню. Предлагаешь поискать объедки с тамошней кухни?

Киваю.

— Ты у нас запахов не чувствуешь, тебе и искать.

Кто бы сомневался. И я пошел вдоль свалки, внимательно осматривая сваленные горы мусора. Пара куч показались мне подходящими по составу, но они лежали здесь уже довольно давно, превратившись в монолитный ком спрессованных объедков. Мимо прошмыгнула огромная помойная крыса, мазнув своим мерзким хвостом мне по ногам.

Крыса!

Отыскав более-менее удобный камень, я быстро нацарапал записку и отнес ее дознавателю.

— Зачем тебе это? — прочитал тот мою просьбу.

Неопределенно машу рукой в сторону помойки.

— Ладно, сейчас отправим гонца. Эй, Руф! — подозвал он стражника, — Вот список, дуй на блошиный рынок и купи все, что здесь указано.

Тот аж просиял, так ему не терпелось убраться подальше от этой смердящей кучи, вскочил на телегу и, словно заправский возница, хлестнул лошадей.

Ожидание было долгим. Маркус отошел к лесочку и там, усевшись на поваленное дерево, принялся изучать какую-то книжицу. Я тоже не собирался сидеть без дела. Сперва забрался в настройки и написал скрипт, который определял максимальный получаемый мной урон и, когда здоровья оставалось буквально на один удар, автоматически использовал умение «Закопаться» — чего-то такого мне катастрофически не хватало во время тренировок, и если бы не бдительный некромант, вовремя ставивший защиту, я бы добрый десяток раз ушел на возрождение.

Потом я изучил последствия своих интенсивных тренировок, благо сразу несколько навыков перевалили за заветную отметку уровня.

Десятый уровень Пращника подарил мне еще одну единицу

Ловкости и умение «Обработать снаряд», которое превращало обычный камень в камень +1 либо в горсть песка, с шансами примерно пятьдесят на пятьдесят. В бою совершенно бесполезно, а вне боя я и так мог отобрать снаряды получше. В «Разделке добычи» открылись возможности вырывать клыки или когти, но и то и другое было несъедобно, а посему для меня бесполезно. Ну а выстраданный мозолями на пальцах десятый уровень «Портняжного дела» одарил меня новым типом стежка, который пассивно на 5 % повышал прочность создаваемых швов (взял это умение — на перспективу) и практически бесполезной вышивкой, наделяющей одежду 1–3 % сопротивляемости к случайной магической стихии за счет снижения ее прочности вдвое.

Часа через полтора вернулся стражник. С выражением невероятной брезгливости на своей небритой физиономии, он протянул мне дергающийся мешок. Потом снял с телеги клетку и тоже поставил перед моими ногами. Внутри билась о решетку небольшая птичка пестрой оранжевой расцветки.

Открываю клетку и выпускаю бедолагу. Руф проводил улетающую птичку печальным взглядом: еще бы! Луговой королек стоил без малого две сотни монет! А теперь самое время испытать придуманное мною комбо!

Достаю глиняную свистульку и дую в нее, что есть мочи. Хоть впятеро и реже человека, но все же, зомби тоже дышат: видать, какие-то органы живого мертвеца все же нуждаются в кислородной подпитке. Повинуясь неслышимому нами сигналу, королек снова появляется на поляне и садится мне на руку.

Достаю свиток с молитвой и использую его. С едва слышным шелестом, птичка превращается в горстку пепла на моей ладони, а я получаю 20 Благодати и сообщение:

Следующее жертвоприношение возможно не ранее, чем через 24 часа!

Вот вам и Облом Иванович Фигушкин — у свитка был общий откат с аналогичным умением. Хорошо хоть, что это правило не распространялось на остальные молитвы! Впрочем, у меня еще оставался кусок коры и миска с ритуальной жижей. Куда важнее было то, что бог принял жертву, пусть и по меньшей цене! Значит, вполне возможно было пересадить его на менее кровожадную диету, развязав себе руки и не беря лишние грехи на душу.

Впрочем, какая душа? Я же, компилятор меня побери, самый что ни на есть, зомби!

Схватив дергающийся и трепыхающийся мешок, пару раз со всей дури шмякнул его о ближайшее дерево. Сунул в него руку и вытащил крохотную, еще даже не покрывшуюся шерстью, крыску. Зажмурился и отправил ее в рот. Повезло, эффект «Поиска

родственной души» получил!

За минуту я смог оббежать примерно половину свалки и пометить на своей карте три подозрительных места, где, скорее всего, были зарыты «свежаки» — всего же захоронений было чуть больше десятка. На всякий случай, я и их отметил.

За двадцать минут ожидания мне удалось откопать только один труп.

— Не он, — помотал головой Маркус и приказал грузить тело на телегу.

Действительно, не назад же его закапывать.

«Пожирание» откатилось, и вторая крыска отправилась вслед за первой, но на этот раз чудесного зрения я не получил.

Второй труп оказался женским, причем одет он был в роскошное платье, в котором и на балу не стыдно показаться!

— Отравлена. Украшения сняты, — прокомментировал дознаватель и махнул рукой: грузи!

Следующая крыса позволила мне найти еще восемь захоронений, из которых два оказались свежими. К счастью, к этой партии мы так и не приступили: третий труп оказался нашей целью.

«Зачем вам тело?» — написал я, когда мы ехали обратно.

— Как это зачем? Он же осведомитель, раскопал что-то действительно важное, раз его решили пришить. Сейчас отвезем его к Ааараму, пусть допросит. И вот эту дамочку тоже не помешало бы, — кивнул он в сторону женского трупа.

Вот тебе и чудеса магической криминалистики. Так сказать, показания из самых первых рук, даже посмертно — был бы некромант под рукой. Удобно!

Всю вторую половину дня дознаватель и маг были заняты, так что я был полностью предоставлен сам себе. Купил новый язык и заглянул на «родной» погост, рассказать Карлу, что подготовка идет полным ходом. Разумеется, сперва заглянул в Малую Ривенку, к портному, так что поболтал с могильщиком, можно сказать, по душам, не пожалев трети прочности языка.

За время моего отсутствия тот поставил в мое склепе новую дверь, а могилу дочери украсил свежими цветами, превратив ее в настоящий цветник. Видать, пытался таким образом выразить свои чувства и надежду.

Распрощавшись с хозяином, я отправился на аукцион: за свитками, благо уже мог переписывать священные тексты аж двадцать первого уровня. Моим приобретением оказалась молитва «Малое покаяние», которая наносила врагу 20 урона плюс 20 % от того урона, который он нанес молящемуся — то есть мне. «Кушала» молитва аж 20 Благодати. Остаток дня я

провел, переписывая молитву в свиток, и за несколько часов смог сделать всего две штуки. С помощью «Копирования свитка» я мог за то же время сделать раз в пять больше, вот только уровень умения был маловат, и молитва копированию не поддавалась.

Вечером колдун прислал за мной Мургла, и тот отвел меня в кабинет, где дожидался некромант.

— Ты медленно растешь, — заявил он, — времени остается все меньше, и я больше не могу тратить его на тебя. Поэтому держи…

С этими совами он швырнул мне плотный лист бумаги с изображением городского герба. Контракт! Целью которого была голова Костяной гончей. Награда в 4000 опыта и столько же золота внушала, вот только монстр этот был никак не ниже сорокового, а то и пятидесятого уровня.

— Когда наши славные дознаватели сели на хвост юному Каролису, тот приготовил для них несколько ловушек. К счастью, господа сыскари благоразумно озаботились заручиться поддержкой одного могущественного колдуна, и тот помог им избежать гибели. Одной из таких ловушек стала Костяная Утроба — особое место на кладбище, где раз в год из десятка трупов вызревает костяная тварь, называемая Гончей. Она чует живые сердца за несколько километров и способна взять жизненный след недельной давности. В общем, премилое и весьма кровожадное создание.

Я открыл игровую энциклопедию и согласился с колдуном: зверушка у разработчиков вышла знатная, как внешне, так и по боевым качествам.

— И теперь каждый год в одно и то же время Утроба исторгает из себя такую «собачку». И если бы не один некромант, каждый год встречающий ее на погосте и превращающий в груду костей, у города были бы серьезные неприятности.

В общем-то, здесь даже персонажу с единицей Интеллекта было понятно, о каком некроманте идет речь.

— Но в этом году тварь выбралась на полтора месяца раньше срока. Разумеется, некромант не успел подготовить ритуал, и тварь начала гулять по окрестным селам, разоряя их. А сегодня утром она добралась и до города… Не дожидаясь, пока чародей завершит необходимые приготовления, городской глава издал вот этот указ и повесил его на доску. Разумеется, тут же десятки вольных охотников и опытных умельцев, включая бессмертных, бросились на поиски твари, соблазнившись наградой, но, как видишь, контракт еще в силе и тварь на свободе.

— Ы?

В принципе, понятно, к чему вел колдун: наверняка у

некроманта есть свои способы, как выйти на след Гончей, да и справится он с ней лучше любого охотника, хоть смертного, хоть бессмертного. Я получу череп твари и выполню контракт…

— Идем за мной, — приказал он и мы спустились вниз, в Мучильню.

Я ошибся. Аарам вовсе не собирался искать тварь: он уже ее нашел. Огромный, размером с приличного медведя, монстр был прикован цепями к полу и стенам. Он был словно слеплен неведомым гигантом из кучи человеческих костей: выпирающие ребра играли роль шипов, идущих вдоль хребта, а торчащие по бокам черепа обеспечивали круговой обзор. Когти и клыки Гончей были размером с мою ладонь, и из них сочился яд, плавящий каменный пол Мучильни.

Костяная тварь находилась внутри магического круга, вычерченного чем-то белым, и даже не приближалась к этим линиям.

— Ну, чего стоишь? Я и так сделал за тебя половину работы, только череп добыть осталось! — грозно прикрикнул чародей, — Пришлось разбудить ее до срока, так что она еще не вызрела. Даже мои гоблины справятся с ней без труда.

Я посмотрел статистику монстра. Сороковой уровень, нежить. Достал пращу, аккуратно разложил на земле перед собой снаряды, начиная с метательных черепов, наносящих дополнительный урон Светом.

«Малая Литургия». «Благословение Наама». «Малое Благословение» подняло на 1 Удачу. Не совсем то, что хотелось бы, но сойдет. Спешить некуда, энергии хватает, так что начал я с обычных бросков, поджигая каждый снаряд свитками «Воспламенения».

> Вы нанесли урон: 3 (17–14'Костяная Броня') по Костяная Гончая: здоровье 547/550.

Ого!

> Вы нанесли урон: 9 (23–14'Костяная Броня') по Костяная Гончая: здоровье 538/550.

Уже лучше, но это был практически максимум, который я был способен выдать. Скоро закончатся свитки и черепа, принесенные с клдабища, потом эффекты молитв… И буду я ковырять эту костяную глыбу до скончания веков. И это при условии, что у нее нет какой-нибудь регенерации. А если она умеет закапываться или атаковать дистанционно…

Выкинув из головы все негативные мысли, я снова принялся

обстреливать тварь. Она лишь дергалась при каждом попадании и глухо рычала. И мне казалось, что сдерживают не столько цепи и рисунок на полу, сколько присутствие некроманта за моей спиной — она его боялась!

Попробовал «Лихорадку», но тварь оказалась к ней имунна. Пришлось и дальше долбить камнями, прокачивая пращу и терпение: обычные снаряды наносили ей не больше 3 единиц урона, а запасы энергии подходили к концу после пяти-шести бросков, и приходилось ждать или прибегать к помощи Колодца. Через пару часов я уже не видел ничего вокруг, весь мир для меня превратился в глыбу костей, которую нужно было разбить, раскрошить, размолоть. Поднять снаряд. Раскрутить пращу. Отпустить. Поднять, раскрутить, отпустить. Поднять…

И вот, монстр последний раз вздрогнул и осыпался кучей костей без единого признака жизни, а к моим ногам подкатился громадный череп весом явно повыше дозволенных мне девяти килограмм. Впрочем, не все же мне бегать — я итак большую часть времени проходил с перегрузками.

Костяная гончая погибает!
Опыт: +1600 (3640/4800)

Вымотавшийся морально и физически, я просто отмахнулся от сообщений о росте навыков и умений: просто не было сил.

Получено достижение «Убийца великанов»!

Получено достижение «Убийца гигантов»!

— Десять минут тебе на то, чтобы придти в себя, а потом гоблины отведут тебя к градоправителю. Хоть и с меткой стражника, но вряд ли мертвяка пропустят в администрацию.

Я плохо соображал, куда иду и зачем. Вместо рук болтались какие-то конечности, словно и не принадлежавшие мне. Тело было полно сил, я бы мог бежать, прыгать, стрелять… но от одной мысли о лишней физической активности появлялись рвотные позывы. Четыре часа. Четыре часа без перерыва я расстреливал костяную тварь!

— Хэй, твоя чего смотреть? Твоя давай бежать и высокий начальник звать! — командовал кому-то Гварл, — не видишь, дохлый герой тут стоять? Какой-какой… Который злой кость-собака убивать и башка его тащить, весь дорога кряхтеть — такой тяжелый!

— Но… он же мертвяк!

— Верный раб мой великий господин. Твоя что-то сильно

долго думай, человек. Моя хозяин из твоя бы живо дурья башка выбить и послушный сделать.

Получив чувствительный тычок в бок, я вытащил из инвентаря голову Гончей и послушно кому-то передал.

> Выполнено задание «Голова костяной гончей»!
> **Получена награда:** +4000 Опыта, +4000 монет.
> **Получен 9 уровень!**
> **Опыт:** 2800/6400
> Получено 3 очка параметров (авто).
> Получено 3 очка навыков (доступно 12).
> Получено 3 очка умений (доступно 11).
> Здоровье: +3 (57/57)

Назад меня вели под руки, словно смертельно уставшего. В целом, такое бессилие начало меня раздражать: раньше ничего подобного со мною не случалось, хотя были куда более серьезные тренировочные марафоны! Даже получение уровня не радовало.

— Ну что, дохляк уже готовый? — прозвучал голос одного из гоблинов. Слышал я его, словно через полушку.

— Моя думать, что совсем уже готовый.

— Тогда твоя хватать его за нога, а моя — за рука. Потаскали!

Сильный удар сбил меня с ног, но кто-то успел подхватить мое падающее тело, не дав удариться головой о мостовую. Но я уже не обращал внимание на то, что творилось со мной — только теперь я заметил мигающую иконку непонятно когда и откуда появившегося эффекта:

> Эффект «Могильный дурман». Длительность: 12 минут.

Рамочка его была красного цвета, а значит, это был не положительный эффект, а отрицательный, на игровом слэнге такие назывались «дебафами»…

Глава 31
Путь мертвеца

Придя в себя, я первым делом посмотрел на время — оказывается, прошло шесть часов. Попробовал оглядеться, но лицо закрывала какая-то темная повязка. Руки и ноги были к чему-то привязаны, и довольно крепко.

Глянул на игровую карту: вроде бы нахожусь где-то в поместьи некроманта. Никаких эффектов на мне нет, чувствую себя вполне сносно, разве что несколько потяжелевшим…

— Очнулся, раб? — прозвучал голос, который мне хотелось слышать меньше всего на свете, — еще часов полежишь, и можно будет снимать швы.

Раздался затихающий звук шагов: похоже, некромант ждал пока я очнусь, а убедившись, что все в порядке, ушел по своим темным делам. Швы? Что со мной случилось? Что он со мной сделал?

Был только один способ это выяснить, поэтому я открыл окно персонажа.

> Здоровье 30/30 (-27 к максимуму Здоровья, временно)

Неприятно. Меня что, кто-то ел? Здоровье упало, а вот Сила наоборот — выросла на единицу. Еще немного порывшись в окнах, я обнаружил причину: новый талант с названием «Окаменелая кость». Он давал +1 к Силе, +3 к урону в рукопашном бою, повышал массу тела на 10 килограмм и вдвое снижал шанс получить перелом конечностей. Вещь, конечно, приятная, да вот только меня никто не спрашивал — а вдруг я на диете сижу и борюсь с каждым лишним килограммом?

Немного времени у меня еще было, так что я решил изучить, чем же одарил несчастного зомби очередной уровень. Итак, новый талант, да еще какой! Теперь, съедая сырую плоть с помощью умения «Пожирание», я мог восстанавливать 15–20 единиц здоровья. Вот и персональная зомбячья лечилка объявилась. Жаль только, что завязан он был на самое мерзкое, отвратительное умение, да еще и с двадцатиминутным откатом. Так он и назывался — «Пожиратель плоти».

И два Достижения за убийство противника выше на десять и на тридцать уровней, которые в сумме повышали или понижали урон по врагу на 2 % за каждый уровень нашей с ним разницы.

Час пролетел незаметно, я даже пропустил возвращение колдуна. Повязка вдруг исчезла с глаз, и я смог осмотреть себя. Мммать моя могила! Начиная от шеи и до самого низа живота тянулся шрам, небрежно зашитый толстой нитью. Его пересекало еще несколько поперечных шва аналогичного качества — Существо доктора Франкенштейна бы развалилось от зависти!

— Ну, как тебе обновка? — маг бесцеремонно оттянул мне веко и потыкал пальцем в ребра, — раз уж тебе быть Рыцарем Смерти, то я решил тебя чуточку подновить. Кстати, рецептик тоже лежал в заветной шкатулке — словно специально тебя дожидался. Из десяти зомби только ты один и пережил трансформацию. Впрочем, я в тебе и не сомневался…

Ах ты эскулап доморощенный! Не сомневался он!

Впрочем, наверняка насчет девяти неудачных попыток некромант наверняка приврал — я нутром чуял, что есть у Аарама Бледного свой интерес в Мертвых Копях. Нужно бы об этом месте разузнать побольше.

— И да, половина гонорара за уничтожение Гончей — моя, — требовательно протянул руку маг.

Возражать я не стал, решив, что это достойная плата за приобретенный талант.

— Ты должен пройти посвящение в Рыцари как можно скорее, — продолжил некромант, — Я понятия не имею, где искать жрецов Нааму, поэтому отправлю тебя в храм Менкаура. Советую завести знакомство с тамошним смотрителем и сменить свое болотное недоразумение на более подходящего и могущественного покровителя.

— Ы-ы-ы?

— Отречешься да принесешь щедрые дары на алтарь Мучителя, нижайше умоляя простереть на тобою его покровительственную длань. Делов на пару минут. Ну а я попробую тебя мотивировать.

> Внимание! Вам предлагают задание «Становление Рыцаря Смерти».
>
> (классовое, составное)
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: Вы должны отправиться в тайный храм Менкаура Мучителя и пройти посвящение в Рыцари Смерти у смотрителя храма.
>
> **Награда:** поэтапная

Каждый этап подробно расписан и очень вкусно выглядит по награде. Вот это я понимаю, мотивация! Неужели он настолько

заинтересован в успехе моей миссии, что специально сгенерировал это задание? Хоть оно и похоже на стандартное классовое, но вот награда…

Этап первый: отыскать в лесах Айрилл тайный храм Менкаура Мучителя. Награда 1000 опыта и 1000 монет. Местоположение храма было отмечено на моей карте благодаря полученному заданию, так что особых проблем возникнуть не должно было. Правда, находилось это место в пяти-шести часах пути от города.

Особо снаряжаться в дорогу я не стал. Сгреб в сумку свои свитки, самые лучшие из снарядов для пращи да швейный набор с бумагой и самописным пером. На всякий случай прихватил бересту гворлингов и миску с ритуальной «кашей». Колодец Душ мне колдун не дал и вообще заявил, что пора мне приучаться к самостоятельности, а не выезжать на горбу старого, больного и занятого некроманта. При этом «старый больной некромант» был занят тем, что с азартом молотил своим посохом поднятых специально для разминки зомби тридцатого уровня. Двигался он так, словно был мастером боевых искусств из старинных цифрофильмов. Впрочем, а почему «словно»? Наверняка у него был прокачен какой-нибудь навык владения посохами!

Я был готов к путешествию, но сперва нужно было посетить аукцион и почту. На аукционе я докупил ткани и взял два свитка «Сопротивляемости к магии Смерти», которые втрое снижали урон от соответствующих заклинаний — подстраховаться на всякий случай.

На почте я нанял посыльного «непися», который должен был доставить мою записку и деньги безногому нищему, что просил милостыню у храма Амалии. Спустя полчаса «безногий» прошел мимо меня в местное почтовое отделение, вот только теперь он был чисто вымыт, без приклеенной бороды и одет в приличную одежду.

Это был один из так называемых «быстроногих» Гильдии Попрошаек. Человек, который занимался разноской посланий от кого и куда угодно, не задавая лишних вопросов и не вызывая подозрений — хоть во дворец, хоть на пиратское судно что стоит в тайной гавани.

Спустя десять минут он вышел и направился к казармам городской стражи, к которым я был приписан. Бегом, по короткому пути, мне удалось его опередить и убедиться, что он положил листок бумаги под условленный камень, забрав там же вторую часть своей платы.

Мне оставалось лишь убедиться, что за этим местом никто не следит, и незаметно забрать письмо, что я и проделал, взяв метлу

и устроив внеплановую уборку дворика. Про такой способ тайно забрать письмо, не засветившись и не оставив следом, мне рассказал Маркус. Даже Канцелярия порой прибегала к услугам «быстроногих», не говоря уже о представителях криминальных структур.

Итак, письмо. Первая весточка «с воли», если можно так выразиться.

> «Привет! Извини, что давно не писала — совсем закрутилась с этим реалом. Все никак с тобой не удается пересечься. Как сам? Сессию не завалил хоть? Уже создал нового перса, как собирался? Как только разгребу дела, нужно будет непременно встретиться!»

В общем, обычная бессмысленная болтовня. Еще два десятка точно таких же писем сегодня были разосланы в каждой из игр «Кибертеха». Отправление до востребования, а забрать письмо можно было, назвав кодовую фразу-ключ.

Работая на компанию, я сознательно полностью изолировался от любых связей и контактов до тех пор, пока не заполучил бы нужную мне информацию. В случае моего исчезновения более чем на тридцать дней, связь договаривались поддерживать через одну из игр или программ-симуляторов компании: в последние годы все более популярными становились долгосрочные «командировки в виртуал», когда программисты, дизайнеры или инженеры работали непосредственно внутри игры или симулятора, не покидая виртуальности месяцами. Витуальные лаборатории, мастерские, испытательные полигоны и студии все прочнее и прочнее входили в нашу жизнь. А что? Это безопасно. Легко, быстро и, главное, дешево можно смоделировать все, что угодно — от прототипа урана до образцов полотен великих художников древности.

Забрав послание я дал понять отправителям, что связь будем поддерживать через «Фанмир». Собственно, как будто у меня был выбор! Под «сдать сессию» подразумевалась та информация, за которой я охотился. Пока — безуспешно, хоть и были у меня на этот счет кое-какие догадки.

Куда важнее самого письма было имя отправителя: Милка Храброва.

Разумеется, никакой Милки не существовало, это был одноразовый персонаж, созданный исключительно для отправки этого письма. А ровно через сорок восемь часов после его отправки будет создан еще один персонаж для обратной связи, имя которого я получил путем заранее обговоренной перестановки слогов никнейма «отправительницы»: Калим

Вабарх.

Письмо я удалил чтобы не оставлять лишних следов: любые действия, совершаемые игроками, логировались на серверах. Именно поэтому я и прибегнул к помощи НИПов. Итак, у меня есть чуть меньше двух дней, чтобы получить специализацию и снова выйти на связь с миром…

Карл встретил меня радушно. Хоть и пропадал я всего-то третий день, но, видать, добровольное затворничество заставило его ценить чужое общество. Пусть даже это было общество молчаливого ходячего мертвеца, вроде меня.

Узнав, что я отправляюсь в путешествие к Айрилльскому лесу, могильщик осмотрел меня скептически и исчез в своей хижине. Появился он, сжимая в руках широкополую соломенную шляпу, которую тут же нахлобучил мне на голову.

Соломенная шляпа солнечного утра (съедобно)
(головной убор)
Уязвимость магии Огня: +10 %
Энергия: +5 (только на свету)
Дополнительно: +5 % к Маскировке
Прочность: 20/20

Шляпа была низкого уровня, так что мой талант «Познание сути» сработал сразу, без лишних телодвижений и глазосмотрений. Теперь, опустив пониже голову, я практически ничем не выделялся среди обычных крестьян, кроме, разве что, запаха… Ну, ладно, среди необычных крестьян, которые таскают добротную кожаную куртку и подвязывают рубаху снаряженной пращей.

Мой путь лежал на запад, так что, прихватив свою «святую лопату» и распрощавшись с хозяином, я бодро зашагал по дороге, чередуя бег с ходьбой и периодически перепрыгивая через камни и пучки пожухлой травы, растущей на обочине. Задания заданиями, но и о тренировке забывать нельзя.

Первые два часа пути были легкими и незапоминающимися. Кто-то шел или ехал навстречу, кто-то меня обгонял — но никто не обращал внимания на одинокого путника, каким я изо всех сил старался казаться. Даже подобрал какую-то палку и использовал ее вместо дорожного посоха, разумно предположив, что лопата для этих целей не годится.

А вот потом меня нашло первое приключение. Не успел я ничего сообразить, как мир вокруг окрасился во тьму, и перед галазами замелькали системные сообщения:

Вы получили урон: 38 (42 — 4Б) (колющий).

Здоровье: 19/57 (критическое состояние)
Умение «Закопаться» применено автоматически!

Вот это вовремя! Второго такого удара я бы точно не выдержал. Колющий урон, значит, это была стрела или арбалетный болт. Имя нападавшего не указано, значит, он не попал в поле моего зрения из-за большого расстояния или потому что сидел в засаде.

— Эй, ты видел, куда он делся?

— Да вроде тут упал, — раздались сверху голоса.

— Если бы он упал, то тут лежал бы раненый. Судя по логу, я его не насмерть подстрелил.

— А судя по пустой дороге, ты вообще в воздух стрелял, снайпер недоделанный.

Игроки. Может агры, а может — просто дорожные грабители, охотящиеся на проезжающих по тракту «неписей». В общем, вылезать мне пока было рановато, так что я просто лежал и прислушивался. Спустя пар минут споров, грабители куда-то ушли и их голоса смолкли, но они наверняка просто снова залегли в засаду. Прошло не меньше получаса, прежде чем вдалеке раздалось лошадиное ржание и скрип колес.

Когда обоз проезжал примерно надо мной, игроки напали. Свист рассекающей воздух стрелы, тупой удар и испуганный крик. Что-то тяжелое грузно упало на дорогу. Кричала девушка. Раздался зловещий шелест металла. Еще один. Две пары ног спрыгнули на землю, звякнув доспехами. Снова свист стрелы и противный скрежет наконечника о металл.

— Седин, щитом прикройся, этот гад в шею метит, — спокойно, даже как-то буднично произнес бодрый мужской голос.

— Сзади! Их двое!

Лязг мечей, снова свист стрелы. Скрежет столкнувшихся клинков и глухой удар в щит. И на фоне всего этого — испуганные женские вскрики и хрип лошади.

— Один готов. Седин, ты как? — прокомментировал все тот же голос глухой звук упавшего на траву тела.

— Ная, осторожно, он…

— Стоять! Оба стоять на месте, иначе я пристрелю девчонку!

Хорошо знакомый мне голос стрелка. По звукам дыхания пытаюсь определить положение всех участников разыгравшейся трагедии. Судя по всему, девушка находится на телеге шагах в пяти дальше по дороге. А стрелок — в паре шагов восточнее и ближе к обочине. Оба воина отошли с дороги шагов на десять, а второй нападавший — убит или тяжело ранен, его не слышно.

А значит, мое бренное тело лежит между стрелком и его

мишенью. Достаю лопату и…

«Выкопаться»!

Вы получили урон: 27 (31 — 4Б) (колющий).
Здоровье: 12/57 (критическое состояние)

Вблизи стрела бьет не так сильно: сказывается специальный штраф для дистанционного оружия, введенный разработчиками ради баланса. Хорошо еще, что земля меня подлечила, иначе топать бы мне снова аж от самого погоста. Оба воина, видя, что ситуация изменилась, бросаются к стрелку, но я их опережаю, опуская освященное орудие пролетариата ему на голову, пытаясь вдолбить ему немного если не ума, так хоть святости.

Аллексей-снайпер получает 9 единиц урона (дробящий): здоровье 31/250.

Игрок тридцать третьего уровня! Мамочки, закопайте меня обратно!

Тем временем, противник уже натянул тетиву и вот-вот вторым выстрелом отправит меня в увлекательное пешее от самой точки возрождения…

«Малое покаяние» само оказывается в руке…

Аллексей-снайпер получает 33 (20 + 13) единиц урона (магия): здоровье 0/250.
Аллексей-снайпер погибает!
Получено опыта: 614 (3454/6400).

— Отец! — девушка соскакивает с телеги и бросается к лежащему на земле «неписю».

Весь мир на краткий мир окрашивается красным цветом, и появляется сообщение:

Вы убили игрока! Теперь в течение часа за ваше убийство любой игрок получит на 10 % больше опыта!

Смотрю на двух воинов. Они переглянулись, кивнули друг другу и одновременно убрали мечи в ножны. Тот, что выглядел постарше, шагнул ко мне протягивая руку:

— Меня зовут Радин и я благодарен тебе за помощь, Бес.

— Брат, поострожнее… Посмотри на его лицо… — предупреди второй.

— Враг моего врага — мой друг, — отозвался Радин.

Вы выполнили скрытое задание «Защита путников»!
Опыт: +1000 (4464/6400)

Рукопожатие вышло крепким и искренним. Воины подняли тело раненого на телегу, накрыли его куском ткани, любезно предложенным мою, и предложили мне забираться к ним:

— Мы едем в Остременку, хотели наняться в услужение тамошнему барону. Ну и сестренку с отцом прихватили, нечего им дома сидеть, — пояснил старший из братьев, — Будем рады, если ты поедешь с нами.

> Внимание! Вам предлагают задание «Сопровождение путников».
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Награда:** 1000 опыта и 200 монет.

Дважды упрашивать меня не пришлось. Взобравшись в телегу, я пристроился подальше от людей заметив, как брезгливо поморщилась Наяра, отодвигаясь от меня и склоняясь над раненым отцом. Два часа дороги мы проделали молча, думая каждый о своем. Седин правил лошадьми, Радин завалился спать, а их сестра не отходила от отца, то и дело стирая ему пот со лба или смачивая губы водой из кожаного бурдюка.

Больше никаких происшествий не случилось, так что на перекрестке мы и распрощались. Телега свернула налево, в сторону Остременки, а я зашагал дальше по дороге, которая, скорее, стала уже тропой — остатки эльфийских лесов имели дурную славу, и мало кто туда наведывался. Сам лес уже виднелся на горизонте и приближался с каждым шагом. Мое путешествие подходило к концу.

Не знаю, как тут дела обстояли с дурной славой и эльфами, но места были наикрасивейшие: вздымающиеся аж до самых небес прямые сосны, щедро усыпанные ягодами да орехами кусты, нет-нет да вспыхивающие яркими пятнами шляпки грибов на просветах полянок.

Шагать в лесной тени было приятно: мох мягко пружинил под ногой, пенье птиц услаждало слух — лепота! Стоп!

Вот с пеньем птиц я погорячился. Первые полчаса, конечно, я едва не оглох от щебета, переливчатых трелей и пронзительного птичьего свиста, но теперь вокруг стояла мертвая тишина. Некромант говорил, что к храму ведет некая «мертвая тропа» — может, это она и есть? Под ногою что-то громко хрустнуло и я наклонился: кости! Десятки и сотни костей были покрыты ковром из травы и листьев! Сверился с картой — да, храм был где-то неподалеку, не больше часа пути.

Внимательно прислушиваясь и оглядываясь по сторонам, я зашагал по «мертвой тропе», которую легко было отследить по

засохшим почерневшим деревьям и веселому хрусту костей под ногами. Ни на тропе, ни вокруг не было видно ни единого звериного следа!

> [Поиск сокрытого] Вы обнаружили спрятанный предмет!

И, одновременно с сообщением, что-то ярко сверкнуло впереди. Подойдя поближе, присел на корточки, чтобы рассмотреть получше. Человеческий череп. А под ним — кошель и кинжал, старательно присыпанные землей. Вот только, судя по следам и гнезду с яйцами, этот же череп облюбовала под свою кладку змея, повредив маскировку. Яйца оказались съедобны, а потому полетели в сумку, кинжал был неопознан, поэтому отправился следом, а вот в кошеле обнаружилось три сотни монет и крупный красный камень.

> Кровавый рубин
> (драгоценность, реагент, магический компонент)
> **Описание**: эти камни добываются в шахтах Ущелья Ын, которая многие века служила причиной войны между гоблинами и орками, желающими наложить лапу на сокровища. Считается, что именно благодаря пролитой крови эти рубины имеют особый кровавый оттенок.
> **Стоимость**: 5800 монет

Ого! Мрачно и… дорого!

Хруст костей отвлек мое внимание от камня. Оказывается, пока я мародерствовал в змеином гнезде, на тропе появился некто… загадочный.

В пятидесяти шагах от меня стояла тощая фигура, с ног до головы затянутая в черное. Даже кисти рук были обтянуты тонкими черными перчатками, и лишь пара горящих зловещим желтым светом глаз украшала этот ансамбль жизнерадостности и веры в светлое будущее. Я смотрел на него, а он смотрел на меня.

— Живым нет места на тропе мертвых! — сухим каркающим голосом изрекло мрачное создание. В общем-то, голосок был под стать визуальному образу.

Себя я к живым ну никак не причислял, а потому проигнорировал обращенные ко мне слова. Не дождавшись ответ, существо вытянуло руки в стороны. Из его ладоней вниз ударили черные молнии, и разбросанные под ногами кости зашевелились-задвигались, притягиваясь друг к другу.

Прошло секунд десять, и передо мною стояли две премилые

собачки, вылепленные из человеческих костей. Очень похожие на ту, которую я прикончил совсем недавно. Только эти были на свободе, а за моей спиной не было некроманта.

Твари подошли ко мне и принялись кружить вокруг, обнюхивая. Я же боялся пошевелиться, не отводя от них взгляда. Как там в игровой справке написано? Слышат биение сердца и могут взять жизненный след недельной давности? В таком случае им нужно было пригнуться пониже к земле, потому что стук моего сердца раздавался примерно в районе пяток, а то и ниже.

А что же странный любитель монохромности? Я поднял голову, но мрачная фигура куда-то пропала. С громким стуком костяные гончие рассыпались на составляющие — путь был свободен.

Через двадцать минут лес оборвался, и передо мною раскинулось небольшое болотце. По крайней мере именно так я назвал черную жижу, вдоль которой стелился ядовито-зеленый туман. Изредка то тут то там появлялись громадные пузыри, лопавшиеся с громким хлопком. И ни единой живой души.

— Слабым нет места на тропе мертвых!

А вот и человек-клякса. Теперь он появился на противоположном берегу болотца. Посмотрел на меня и пропал, растворившись в тенях.

Призванный болотный Огонек на краткий миг коснулся моего плеча, словно пытаясь согреть своим теплом, а потом подплыл к болоту и замер. Я шагнул к нему, и Огонек плавно пролетел пару шагов вперед и снова замер на месте.

В описании было сказано, что этот сферический спецэффект способен указывать путь в болотах. Довериться ему? Почему бы и нет! И я шагнул следом. К моему удивлению, здесь оказало неглубоко, чуть выше колена. Осторожно прощупав своим импровизированным посохом вокруг себя я убедился, что стою на чем-то вроде искусственного брода: слишком уж правильная форма была у этой опоры.

Так, следуя за огоньком, я пересек болотистую преграду и снова вошел в лес.

— Малодушным нет места на тропе мертвых! — возвестила мрачная фигура, показываясь среди деревьев вдали.

И начался ад. Вокруг меня закрутились-завертелись жуткие твари, облезлые живые мертвецы со вспоротыми животами и прочие герои низкосортных ужастиков, большинство из которых вызывали не столько страх, сколько отвращение. Все это сопровождалось жутким хохотом, оглушительными завываниями, стонами и ревом…

Понизив в настройках звук до минимума, я открыл игровую

справку и принялся изучать информацию по богам Круга Власти, в частности, по пресловутому Менкауру Мучителю…

Глава 32
Темный жрец

Преодолев испытание страхами, и вновь захрустел косточками безызвестных жертв, двинувшись дальше по «мертвой тропе», все так же внимательно поглядывая по сторонам, чтобы не упустить следующее появление человека в черном. Хотя, особой уверенности в том, что это человек, у меня не было. Когда до цели путешествия оставалось около километра, я закопался и пролежал в земле больше часа, восстанавливаясь, и снова отправился в путь…

Белка, сидящая на высохшем пне прямо на моем пути и спокойно грызущая орех, казалась здесь настолько же обычным явлением, как и массажное кресло небесно-голубого цвета посреди пылающей Византии XX-го века. Поэтому я достал пращу, и только потом заглянул в свойства зверя:

Проклятая белка (моб, нежить), уровень 10.

Выглядела она и впрямь паршиво: шерсть местами вылезла клочьями, хвост висел безжизненной тряпкой, а глаза были похожи на выпученные белесые горошины. И грызла тварь не орешки, а мелкие птичьи черепа!

Ну, раз она так любит черепа, то грех не угостить белочку из своих запасов!

Первый мой снаряд сбил чудо-белочку на землю, а второй перебил одну из лап. Полоска здоровья проклятой твари уменьшилась почти на две трети, окрасившись оранжевым. Противно заверещав, белка швырнула в меня птичий череп, который перед этим пыталась разгрызть.

Вы получили урон: 10 (16 — 6 Сопр. Тьме) (Тьма) (колющий).

Здоровье: 47/57

Ого! А орешки не простые, в них все ядра — золотые! Так, кажется, у классиков было?

Добив монстра третьим броском, я подошел, чтобы обыскать и выпотрошить белку, вот только тела там уже не было: лишь обглоданный временем и совершенно пустой скелет зверька. Зато пенек порадовал, обогатив меня десятком проклятых снарядов, наносящих 3–4 урона Тьмой, парой сотен монет и чуть-чуть добавив опыта к «Поиску сокрытого».

Обчистив беличий тайник, я двинулся дальше, и каждый шаг давался мне труднее предыдущего, словно невидимое мокрое покрывало легло на плечи. К счастью, спустя сотню-две метров давление перестало нарастать. Кряхтя, то и дело падая на колени и вставая, я шел к цели. Энергия стремительно утекала, и мне пришлось поднять Выносливость с помощью молитвы, расходуя драгоценную Благодать. Пот градом катился со лба, силовой аспект навыка «Атлетика» медленно, но верно рос… Можно было облегчить инвентарь, но во мне зрела уверенность, что это не поможет.

Спустя час мучений, давление внезапно пропало, и я рухнул на траву. Отдышавшись пару минут, вскочил на ноги. Теперь каждое движение давалось мне с необычайной легкостью. Казалось, что еще немного, и я взмою в небо. Тело стало почти невесомым.

— Тяжесть грехов и бренность жизни, вот то что делает нас приземленными, скованными, рабами своих желаний и привычек, — раздался знакомый мне голос со всех сторон, — но эта тяжесть не физическая, а духовная. Откажись от этих оков, откажись от земной сути и обрети свободу! Нет боли. Нет зависти. Нет жалости. Нет злости. Только ты и твое служение Менкауру Восхитительному!

Угу. Свобода, как же. Нас этой свободой каждый день политики кормят с вирт-проекций. Шагу нельзя спокойно ступить, чтобы не наткнуться на какую-нибудь лоснящуюся рожу, сулящую все земные блага в обмен на сущую безделицу — твой голос.

— Войди же в чертоги Боли и Безмятежности! Склони голову перед волей и могуществом владыки Жизни и Смерти!

Прямо передо мною в воздухе появилась черная воронка. Не успел я и шагу ступить, как что-то невидимое сильно толкнуло меня в спину, отправляя в полет…

Краткий миг, и вот я уже в Храме. Точнее, стою посреди мрачной поляны, густо усеянной костями и черепами. По периметру стоят гигантские черепа, из глазниц которых клубится желтый туман. В двух шагах от меня — алтарь. Антрацитово черная чаша, над которой в воздухе висит череп, пронзенный острыми костями, растущими прямо из чаши. И череп рыдает, роняя в эту чашу кроваве слезы. Мрачно, жутко, но по-своему красиво.

— Добро пожаловать, жрец. Ты отыскал тайный храм и заслуживаешь награду.

Человек-монохром возник рядом со мною. В его протянутой руке — мешочек с монетами, который я, разумеется, беру. Тихо

звякнуло системное сообщение, подтверждая выполнение первого этапа задания и начисляя мне заслуженный опыт.

— Прими этот дар, жрец, приумножь его и вознеси на алтарь во славу Менкаура Мучителя!

Да уж, вот тебе и награда. Впрочем, в халяву я все равно не верил. Быстро просмотрел журнал: второй этап задания предписывал мне заручиться поддержкой хранителя и выбрать свой путь, для получения классовой специализации.

— Ы дашь мне специализацию? — в лоб поинтересовался я.

— Я лишь помогаю тебе выбрать путь, а уж ОН, — жрец пафосно указал вверх, — примет твое посвящение и службу.

— Что нужно делать?

— Ты должен избрать достойную жертву для Повелителя.

Я уж, было, подумал, что мне придется снова сваливать на алтарь горы ценного и не очень хлама, но вместо этого служитель Менкаура указал на что-то позади меня, вынуждая обернуться.

Пару мгновений назад здесь никого не было, а теперь передо мною стояло пятеро пленников, связанных по рукам и ногам.

— Тебе решать, кто из них достоит взойти на алтарь, а кто отправится на корм червям! — пафосно провозгласил хранитель.

«Выбирай», — раздался сухой, лишенный каких-либо эмоциональных оттенков и черт индивидуальности шепот.

«Выбирай», — не то пробулькал, не то проквакал другой голос.

Мда уж. С такими зрителями горячку пороть не стоит. Итак, кандидаты.

Дородный, даже толстый мужчина, выряженный в дорогие одежды. Пальцы унизаны золотыми перстнями, на шее висит массивная цепь, одежда вся расшита золотой и серебряной нитью.

Воин. В измятом и исцарапанном нагруднике, лицо пересекает тонкая полоска давно зажившего шрама. Вены вздуваются на сильных руках: даже сейчас он не сдается, пробует путы на прочность!

Девочка лет восьми-десяти. Премиленькое, почти кукольное личико пересекают две грязные дорожки высохших слез. Атласное голубое платьице — единственное яркое пятно в этом жутком месте.

Девушка. Молода, взгляд надменный, поза горделивая. Красивая. Даже очень. Облегающий наряд открывает взору даже слишком много, чтобы просто спокойно любоваться изгибами.

Монах. Изодранная грязная ряса, тонкие сухие руки висят безвольно, а узловатые пальцы перебирают четки. Голова гладко выбрита и покрыта узором татуировок.

Кто из них придется по вкусу хозяину этого жуткого места?

Может, всех на алтарь?

— Ты должен выбрать одного, — уточнил, словно прочитав мои мысли, жрец. — Или одну.

На вас наложен эффект «Вечный тлен»! Все вещи, имеющие более 50 % повреждения не будут изнашиваться. Длительность: 1 час.

Намек понятен — у меня есть около часа, и я должен обосновать свой выбор вслух.

Бог смерти, повелитель нежити. Кто придется ему по вкусу? На первый взгляд, чем чище и невиннее будет жертва, тем лучше. А значит, это или невинное прекрасное дитя, или монах, который жизнь проводит в благочестии и аскезе.

Я озвучил свои мысли. Губы монаха зашевелись в безмолвной молитве, а по щеке девочки скатилась одинокая слезинка. Нет. Не так!

А что, если подойти со стороны практичности: ну какой слуга получится из тощего монаха или этой крохи? Зато из воина выйдет славный Рыцарь Смерти! Сильный, опытный. А если бог не чужд плотским радостям, то эта красавица более чем достойный дар.

Проговариваю эту версию вслух. Воин смотрит на меня с презрением, красавица усмехается.

Впрочем, кто сказал, что богу нужны слуги? Его ведь не даром называют Мучителем! А если так, то кто сможет доставить ему больше радости, подвергаясь бесконечным пыткам? Что ему милее? Воин сможет выдержать многое, не скривившись от боли и сдерживая крики. Монах будет разве что проклинать мучителя, да и в нем душа и так еле теплится. Ребенок и вовсе долго не выдержит. Зато толстяк наверняка живуч и при этом не привык к боли. Кричать будет старательно и долго.

Разъясняю эту версию, внимательно наблюдая за лицами жертв. Вроде бы все верно, но… Что-то здесь явно не так! Мало информации! Я не вижу не имен, ни уровней, ни классов.

Девочка. Невинное дитя в атласном платьице. Голубые глаза широко распахнуты, губы сжаты в тонкую линию. Бледная от страха, она жадно ловит каждое мое слово. Вот она прижимается плечиком к руке воина, и тот едва заметно отдергивается.

Я начинаю прохаживаться взад-вперед и «нечаянно» цепляюсь за одну из костей, падая на четвереньки. И вижу, как губы девочки расплываются в довольной улыбке, открывая взгляду пару аккуратных, небольших клыков. Вампир! Или какая-то другая нежить, а то и вовсе монстр-мимик.

Теперь монах. Шепчет и шепчет, не утихая ни на секунду. Ни звука не разобрать! Кроме рясы, никаких других символов веры:

ни украшений, ни книжицы. Лишь четки из черных бусин неизвестного происхождения. Впрочем, есть еще татуировки!

Вы смогли понять суть священных татуировок 5-ого уровня!

Меня аж передернуло от отвращения! Пауки! Десятки и сотни пауков обвивали голову монаха! Они плели сложные узоры, которые складывались в зловещие символы одного из темных богов. Не так-то прост оказался монашек, ой не прост.

— Темный послушник и вампирша — сразу нет! — объявляю я и поясняю, почему пришел к таким выводам. Жрец молчит, смотрит внимательно.

Теперь девушка. Смотрит на меня с чувством превосходства. Знает, что красива и как действует ее броская внешность на мужчин. Полные красивые губы кривятся в усмешке. На правом запястье едва заметная татуировка. Знак «веселого дома», а попросту — борделя. Жрица любви, почти коллега, хе.

Перехожу к толстяку. Тот обильно потеет, лицо красное, и постоянно облизывает губы. Привык хорошо пожрать и покушать, вон как брюхо бурчит! Вот только ладони у него не рыхлые, а твердые. На лбу залысины, вот только не от времени, а от неудобного головного убора, постоянно сползающего вниз. Корона что ли? На пальцах левой руки несколько давно заживших порезов, а на правой — красноватые пятна ожогов. Дергает плечом — то ли от страха, то ли потому что одежда неудобна.

Кто у нас хорошо кушает, режет пальцы, часто обжигается и лицо красное от постоянного жара?

— Повар!

Глупый маскарад. Зачем одевать простого кухонного работягу в дворянские одежды?

На очереди воин. Взгляд твердый, страха на вижу — привык смотреть смерти в лицо? Одежда и доспех ношеные, но ухоженные. Привык следить за порядком. Значит, не на казенных харчах сидит. Наемник? Скорее всего. Такие за деньги кого хочешь на тот свет отправят. Или притворятся невинной жертвой в каком-нибудь тайном храме Менкаура. Меч в ножнах — странно, что его не отобрали, ни синяков, ни других следов сопротивления не видно. Тугой кошель висит на поясе.

— Сколько тебе заплатили, боец? — ответа не жду, едва скользнувшей по губам усмешки мне достаточно.

Повар и путана. Кто из них? Толстяк и красавица. Почему его переодели? И почему презрение во взгляде девушки?

— Он! Вот кто станет достойной жертвой!

— Я услышал тебя, жрец, — задумчиво пробормотал

закутанное в черное существо, — Ты уже решил, кем хочешь стать?

— Ну… а какие есть варианты?

— Давно я не видел, чтобы решение принималось так взвешенно и вдумчиво. Пытливый ум, цепкий взгляд. Ты недостаточно силен, чтобы стать Рыцарем. Твоя воля слишком слаба для Экзекутора, а жизненных сил маловато для Проклинателя. Но из тебя выйдет отличный Инквизитор!

— Что?!

О подобном я слышал впервые. Было три базовых специализации, согласно основным архетипам: боец ближнего боя, маг-дистанционщик и поддержка. Не говоря уже о том, что Инквизиция у меня стойко ассоциировалась с крестами, пылающими ведьмами и замученными пытками еретиками.

— Возможно тебе доводилось слышать о святой инквизиции, которая почивает на лаврах вседозволенности, огнем и магией выжигая ересь и тьму из тех, кто оказался слаб кошельком или духом. Попирая и искажая саму суть этой благородной профессии, которая заключается в поиске истины! Без преступления нет преследования, без подозрений нет дознания, а без вины — не быть наказанию!

— Ладно-ладно, с этим все ясно. Есть инквизиция святая, а есть, скажем так, темная. Звучит дико, но тебе виднее, — прерываю я его монолог.

— Чтобы стать инквизитором, нужно призвание. С этим даром нужно родиться — и ты первый за многие годы, в ком он есть.

Угу. Или просто не нашлось еще придурков, которые всадили все очки параметров в дурацкое Восприятие, на которое, похоже, и был завязан предложенный мне подкласс. Я открыл журнал. Задание «Становление Рыцарем Смерти», второй этап: выбрать свой путь. Награда: 1000 опыта.

И до десятого уровня не хватает жалкой сотни опыта. А без уровня — не будет и специализации. Еще и жертвоприношение нужно совершить — ох, чтож я в том гробу не сдох?

— Я готов выбрать свой путь, о мудрейший! — наконец, решился я…

Глава 33
Мертвый инквизитор

Получен 10 уровень!
Опыт: 940/8300
Получено 3 очка параметров (авто).
Получено 5 очков навыков (доступно 14).
Получено 5 очков умений (доступно 13).
Здоровье: +3 (60/60)
Доступен выбор специализации!
Ваши умения зомби повышены на 5.
Ваши таланты зомби повышены на 1.
Здоровье: +5, Сила: +1, Броня: +2.

Итак, я заявил о своих намерениях стать Темным Инквизитором. Как оказалось, этого вполне хватило для завершения второго этапа задания и получить следующий: отречение и жертвоприношение.

— Отрекись от ложных богов и прими покровительство Менкаура! Вознеси щедрые дары на его алтарь и прими посвящение в Инквизиторы!..

Закутанный в черное жрец вывел из строя выбранную мной девушку и заставил ее опуститься на колени передо мной. И я впервые увидел в ее прекрасных карих глазах страх. Подмигнув красавице, я достал из сумки рубин.

— Для начала разомнемся…

— Достойный подарок, — оценил стоимость драгоценного камня хранитель.

— Жертвую сей щедрый дар в знак смирения и верной службы, дабы заслужить право на то, чтобы принять посвящение из твоих рук, мой покровитель… Нааму Бездонный!

И вместо того, чтобы швырнуть камень на алтарь, я применил умение «Жертвоприношение»!

Нааму принимает ваш дар!
Благодать: +290 (345)
Текущий уровень отношения с божеством: благосклонность.

Непонятно, что оказалось решающим фактором: ценность дара или то, что жертву я принес при несколько… необычных обстоятельствах, но теперь Нааму стал относиться ко мне лучше.

Прокачка репутации с божествами была сложной и дорогой, но в перспективе сулила повышенную отзывчивость к молитвам и даже получение божественных заданий! Или — специализации.

— Что… что ты делаешь, жрец!? — завопила «мумия», а в руках ее заклубилась Тьма.

— Оскверняю, кажется, — флегматично пожал я плечами, изучая умение «Щит Веры» и тут же его используя.

Теперь на две минуты меня окружила защита, забирающая 5 Благодати за каждую единицу поглощенного ей урона. Итого почти 70 единиц дополнительного здоровья!

«Лихорадка» на жреца, и тут использую свиток с «Болотным огоньком», тоже прямо на него, ослепляя на несколько секунд.

Теперь, когда ритуал выбора жертвы завершился, словно спала какая-то пелена и я отчетливо видел ники и уровни окружающих меня «неписей»: темный жрец оказался «всего-то» двенадцатым, девушка — тридцатого, а все прочие «жертвы» от десятого до пятнадцатого уровня.

> Вы получили урон: 0 (24–24'Щит Веры') (Тьма).
> — 120 Благодати

Больно кусается, гад! Впрочем, и я не хуже, пока есть метательные черепа с бонусом урона Светом! Главное, чтобы он не мог лечиться — вроде как божество не особо к этому располагает, да и уровень у него не сильно выше моего. Пока здоровье у меня полное, использую хитрость: «Благословение Нааму» дает мне +2 Выносливости, повышая при этом на 10 не только максимальные, но и текущее Здоровье и Энергию.

> Вы нанесли урон: 15 (физический) по Жрец Тьмы: здоровье 85/100.

Читер! Откуда столько здоровья? Выглядит едва ли не анорексиком, а здоровья аж сотня!

Сзади раздается шелест вынимаемого из ножен меча: воин уже без пут, достает оружие и шагается вперед. Посмотрим, что этот любитель черного теперь запоет!

> Вы получили урон: 0 (30–30'Щит Веры') (Физический).
> — 150 Благодати

Эй, так не честно — двое на одного!

«Лихорадка» на воина, теперь уже из свитка, и «Болотного огонька» сверху. Пока он промаргивается, отбегаю и швыряю ему

под ноги «Терновый куст». Бросаю быстрый взгляд на остальных: малолетняя вампирочка жадно облизывается, толстяк разрезает на ней путы огромный окровавленным мясницким ножом, а монах колдует что-то весьма неприятное на вид. Пятеро на одного! А то и вовсе шестеро — перевожу взгляд на стоящую на коленях красавицу.

— Развяжи меня, придурок! — почти рычит. Хамка.

Рядом со мной в землю ударяет сгусток Тьмы, испаряя несколько костей. Похоже, зрение частично вернулось к жрецу.

— Мазила!

> Вы нанесли урон: 22 (критический урон, физический) по Жрец Тьмы: здоровье 59/100.

— Вот как надо!

Последний свиток «Огонька» снова в жреца. Вспышка, и тот швыряет в мою сторону еще один шар. Вот только игровая механика не позволяет ослепленным попадать в цель. Куда проще попасть в кого-нибудь другого, уж извини — это не я придумал, а программисты.

Жуткий снаряд ударяет прямо в спину повара, и тот опрокидывается на землю, подминая под себя вампиршу. Та отчаянно верещит, пытаясь выползти из-под огромной туши, но пока безуспешно. Трое временно вне игры.

— Держи! — бросаю девушке трофейный костяной ножик. Авось, не прирежет меня им же.

> Вы получили урон: 0 (12–12'Щит Веры') (Магический).
>
> — 60 Благодати

Все, я пустой, и «Щит Веры» мне больше не помощник. Судя по всему, это ко мне монашек татуированный приложился, подстилка Менкауровская.

> Вы нанесли урон: 5 (физический) по Жрец Тьмы: здоровье 52/100.

Не верю своим глазам: прямо в полете мой освященный черепок взрывается, и до жреца долетают лишь жалкие осколки.

> Вы чувствуете присутствие божественных сил!

Ага, значит, мало того что пять на одного, так им еще и боженька подыгрывает? Еще один мой снаряд сносит жрецу половину оставшегося здоровья, уводя его в красный сектор. Если

он сейчас подлечится, то сразу же сдамся.

Словно подслушав мои мысли, полоска здоровья этого умотанного в черное недобитка начинает расти и наливаться зеленью.

Или не сдамся. Следующий череп долетает до жреца и окрашивает его полоску в желтый. Видать, и на божественную защиту есть откаты!

— Аррагра! — орет прозревший воин, бросаясь на меня.

— Шшшшш… — а это мелкая вампирша, наконец-то, выбралась из-под трупа толстяка. Странно, вроде бы такой… выносливый, а помер с одного удара.

Нет, не помер — повар тоже зашевелился, пытаясь нащупать выпавший из руки тесак…

Наемник вдруг, не добежав до меня пяти шагов, с противным чавканьем погрузился в землю по пояс. А вот и моя группа поддержки заявилась. Выступает пока жиденько, но и на том спасибо!

Освободившаяся от пут девушка сбила с ног вампиршу и напала на жреца.

Вы получили урон: 22 (28 — 6Б) (Физический).
Здоровье: 48/70

Это мне ударил в грудь магический череп, созданный жрецом. Метнувший череп — от черепа и сдохнет! Последний подарок родного кладбища и «Лихорадка» вогнали полоску здоровья моего противника в красный сектор. Вытаскиваю мою верную лопату, и вовремя — следующий удар жреца приходится прямо в нее, переламывая черенок пополам.

Последнее мое боевое сокровище — оригинал свитка «Покаяния» — идет в ход. Не время сейчас жадничать и прикидывать упущенные возможности! И сразу же прыгаю вперед, обрушивая на голову «монохрома» обломок лопаты:

Вы наносите 35 (20 + 15) единиц урона (магия) по Темный Жрец: здоровье 2/100.
Вы наносите 5 единиц урона (физический) по Темный Жрец: здоровье 0/100.
Темный Жрец погибает! Опыт: + 155 (1095/8300)

Отлично! Поглощенный щитом урон тоже пошел в зачет!

Что-то тяжелое обрушивается на меня и шею обжигает пламенем:

Вы получили урон: 2 (8 — 6Б) (Физический).

Здоровье: 46/70.

Отмахиваюсь лопатой. С диким визгом вампирша отскакивает назад. Там, где лицо ее было выпачкано черной слизью — моей кровью — кожа начинает слезать целыми пластами. Судя по истошному воплю, это процесс болезненный. Уж извини, девочка, но кровь зомби для таких как ты — не лучшее лакомство.

Двое выбыли, один застрял в земле, монах занят освобожденной жертвой, а вот толстяк не спускает с меня глаз и облизывает губы, размахивая мясницким тесаком. Ну что ж, потанцуем!

Взмахиваю пращей, используя ее как дубинку.

Вы наносите 9 (15-6Б) единиц урона (физический) по Гай-Людоед: здоровье 181/200.

Вот и раскрыт секрет Полишинеля. Человечинкой, стало быть, балуемся? Если за это дают две сотни здоровья к одиннадцатому уровню, то пора и мне задуматься о смене рациона!

Вы получили урон: 18 (24 — 6Б) (Физический).
Здоровье: 28/70.

Бью наотмашь, и тут же пропускаю еще один удар, едва не отправляясь на возрождение. Мать сыра земля принимает меня в свои ласковые объятья (сработал «аварийный» скрипт закапывания), разом восстанавливая мне 20 Здоровья, маны и энергии. Проклятая Тьмой земля, обожаю!

Раскусываю заранее положенный за щеку чей-то там глаз, кажется, кролика. Получаю +1 к Восприятию и восстанавливаю аж 33 Здоровья благодаря свежему зомби-таланту. В общем-то, все, мои козыри закончились. Остается только выбраться наверх и подохнуть героем.

Вы получили урон: 23 (29 — 6Б) (Физический).
Здоровье: 36/70.

Ловко толстяк со своим ножичком управляется! Успеваю ударить дважды и снести ему почти три десятка здоровья, прежде чем он отрубает мне правую руку.

Вот теперь точно все.

Нааму Бездонный посвящает вас в Темные Инквизиторы!

Вы получили специализацию!

Получены навыки «Преследование», «Дозанание» и «Экзекуция».

Получен талант «Обыск»!

Доступны новые умения!

Таланты «Поиск скрытого», «Позанание сути», «Пытливый взгляд», «Следопыт» и «Красноречие» получают +1 уровень!

Благодать: +100 (105).

Здоровье: +10 (травма «Орубленная рука» исцелена)

Оказывается, козыри были в рукаве не только у меня! Так что, господа нехорошие, не расходимся, дискотека продолжается!

Отросшей рукой поднимаю свою верную пращу. Ослепляю толстяка «Огоньком» и толкаю его в направлении медленно тонущего в трясине наемника. Воин вскидывает руки, пытаясь заслониться от валящейся на него туши, и стиснутый в его руке меч пропарывает жирное брюхо. «Болотная лихорадка» вам обоим!

Оглядываюсь на девушку: та уже расправилась со жрецом, причем, голыми руками — костяной клинок валяется на земле. Впрочем, при трехкратной разнице в уровнях оно и не мудрено. Пока воин хлебал болотную жижу, придавленный каннибалом, я расстрелял толстяка издалека.

Его труп откатился в сторону, явив нам нечто вроде злого грязевого голема — настолько был испачкан воин.

— Сдохни, тварь! — выкрикнула девушка, перерезая ему горло мясницким тесаком.

Мда. Похоже, здесь что-то личное.

Оглядываю поле боя. Вампирша куда-то пропала, монах лежит мертвый, повар-людоед тоже, ну и наемник пускает кровавые пузыри аж двумя ртами — жить ему секунды две-три. Победа?

— Ты осмелился осквернить мой храм и уничтожить моих слуг!

Менкаур Мучитель гневно смотрит на вас!

Репутация с богом Менкаур Мучитель: -1000 (текущая: -1000).

Кровавые слезы, роняемые черепом на алтарь, изменили направление полета и устремились к валяющимся трупам. Тела зашевелились. Ну да, это же, как-никак, храм повелителя Смерти и Боли! Кажется, сейчас мне снова будут пытаться сделать больно.

Быстро подскакиваю к алтарю и выливаю на него содержимое берестяной миски. Вытаскиваю свиток и начинаю ритуал:

«Таква мура. Чалга раука.
Аррам ука. Има глука…»

Алтарь ярко вспыхивает и… пропадает! Жаль, а я так надеялся его «перекрасить» и превратить это славное место в храм Бездонного!

Нааму принимает ваш дар!
Благодать: +500 (605).
Вы получаете достижение «Истинный жрец Нааму»!
Текущий уровень отношения с божеством: симпатия.

Мне показалось, или я действительно слышал что-то среднее между булькающим смехом и кваканьем? Впрочем, наверняка болотному духу не каждый день преподносят в дар алтарь одного из богов Круга Власти.

Вы провалили задание «Становление Рыцаря Смерти!»

Ну и пес с ним. Специализация все равно получена. Да и вообще, плюшек мне отсыпало немало, если не считать ссору еще с одним богом Круга Власти…

Мир вокруг начинает кружиться и бледнеть, а потом и вовсе пропадает в густом тумане. Чтобы не упасть, опускаюсь на землю и… нащупываю мягкую густую траву вместо груды костей! Туман рассеивается, и я оказываюсь на солнечной лесной поляне.

Мы оказываемся! Что-то прижимается к моей ноге, что-то теплое и волнующе упругое.

— Эй-эй, руки-то убери! То, что ты меня спас, еще не повод!..

Значит, и она тоже здесь. Откатывается в сторону и вскакивает на ноги. На длинные, стройные и весьма соблазнительные ножки, почти не прикрытые коротким платьицем.

— Да не бойся ты так, я еще не голодный, — «успокаиваю».

Она в ужасе отшатывается, но, замечая мою улыбку, успокаивается.

— Прости. И… спасибо тебе. За то, что вытащил…

— Надеюсь, твоей благодарность достаточно велика, чтобы оказать мне одну услугу.

Полные красивые губы искривляются в презрительной усмешке: мол, все вы, мужики, одинаковы, но все же она покорно

кивает головой.

— Можешь меня прикончить?

— Чего?

— Да неохота в такую даль переться. А так возрожусь на родном кладбище…

— Ты странный, — склоняет голову на бок.

Красивый ракурс — невольно любуюсь, хороша, чертовка!

— Ну так что? Ножик себе можешь оставить.

— Только если ты ответишь на один вопрос.

— Спрашивай, но ничего обещать не могу.

— Почему я, а не тот повар?

— Потому что ты единственная там оказалась не по своей воле.

— Как ты узнал?

— Ты пробовала когда-нибудь одеть сопротивляющегося толстяка? Уверен, что это не лучшим образом сказалось бы на состоянии его одежды…

— Его могли усыпить или подавить волю…

— Это мне в голову не пришло, — признаюсь я, — Но ведь все равно же угадал!

— Ты смелый… Или глупый…

Она подходит ко мне и приседает рядом. Прижимается всем телом, обнимает за шею рукой и жарко шепчет на ухо:

— Альмера, Южный квартал, веселый дом матушки Руссо… Буду ждать.

Наши губы соприкасаются, и в мое сердце вонзается костяной клинок. Последняя мысль, которая приходит мне в голову: «Интересно, а каковы на вкус губы живого мертвеца»?

Глава 34
Первое расследование

Итак, в сосновом гробу на этот раз восстал не жалкий зомби, а целый Темный Инквизитор и истинный жрец Нааму Безликого собственной персоной! Осталось только выяснить, что все это значит, а поэтому я забрался в окно свойств своего персонажа, одновременно открывая лог сообщений — в Храме было как-то не до них.

Во-первых, все мои зомби-умения и таланты выросли, это приятно. Десятый уровень в «Фанмире» считался чем-то вроде переходного периода, своеобразным взрослением персонажа. Теперь из меня при смерти могли выпадать вещи, можно было вступать в кланы — да много всего! А еще при переходе на десятый давалось чуть больше очков навыков и умений, и можно было получить классовую специализацию.

Я стал Инквизитором, получив аж три новых навыка и повышение всех моих умений и талантов, завязанных на специализацию и Восприятие. И, кстати, достиг своего лимита, так что больше не мог ничего выучить. Обычно рекомендовалось к десятому уровню учить три-четыре навыка, потом специализация добавляла еще три, а к уровню этак пятидесятому игрок добирал оставшиеся, успевая прилично развить уже имеющиеся. Я же сразу нахватал всего и побольше.

Пока было непонятно, какие плюсы и минусы мне достались — для того нужно было основательно покопаться в справке. Зато симпатия с богом-покровителем… ммм — ради одного этого стоило переться черт знает куда, нагадить на чужой алтарь и заполучить еще одного божественного врага!

Почему я не принял покровительство Менкаура? Во-первых, не люблю, когда мне указывают, что делать. Против моей воли меня засунули в гроб, заперли в игре, напялили этот дурацкий ошейник, отправляют бить поклоны богу-садисту и превращаться Дохлого Рыцаря… Хватит, достало!

Во-вторых, как оказалось, жрец лишь помогал выбрать путь, а посвящение нужно было проходить у своего покровителя, а не обязательно у того же Мучителя. Хватит с меня одного «Безбожника»…

Ну и самое важное — это «человеческие» качества богов, как бы странно не звучала фраза. Несмотря на жуткое описание в справке, Нааму оказался неплохим парнем. Не побрезговал обычной птичкой, с радостью принял драгоценный камень в

жертву, даже помог мне в бою. Да и там, на поляне гворлингов, только его вмешательство и помогло мне выжить и успешно выполнить задание. Что до утопленных дикарями детишек и красоток, так это просто иллюстрация к старинной пословице про молящихся дураков…

Тогда как Менкаур первым делом устроил испытание с жертвоприношениями и подставами. Согласно игровой справке, это была жестокая и избалованная вниманием сущность, требующая от своих последователей кровавых убийств и ритуальных пыток — бог Смерти и Боли, одним словом. Да еще и один из Круга Власти, а это значит тысячи и тысячи почитателей, множество храмов и жрецов-прихлебателей, готовых друг другу глотки рвать за лишнюю крупицу Благодати.

Уж лучше быть одним из немногих сторонников полузабытого болотного духа, чем так. Да и «симпатия» в графе отношения божества была лучшим доказательством того, что я сделал верный выбор. Думаю, как носитель веры, я ему нужен не меньше, чем он мне — глядишь, и сработаемся. Еще и достижение отхватил…

> «Истинный жрец Нааму». Доказав покровителю на деле свою преданность, вы получили возможность нести свет знания и веры другим людям и нелюдям, а также создавать Алтарь Нааму для поклонения и жертвоприношений Владыке Болот, но не чаще, чем раз в сутки.
>
> Дополнительно: для Алтаря требуется лужа или естественный водоем со стоячей водой.

Отлично! Выходит, у меня появился мобильный походный жертвенник модели «лужа», создаваемый при помощи фляги с водой и любой ямки. А значит, теперь появился смысл в теологическом умении «Малое служение», которое я тут же выучил.

Вот теперь я взялся за изучение своего подкласса. В требованиях у него стояли параметр Восприятие, впрочем, оно и так уже понятно. Исходя из описания, Инквизитор был чем-то вроде следователя, дознавателя и палача — три-в-одном, этаким специалистом по особо тяжким и мистическим преступлениям, совершаемых нечистью и темными силами.

Теперь навыки. Здесь все оказалось довольно непривычным для меня, привыкшему к стандартным архетипам, потому что навыки Инквизитора больше походили на компиляцию из умений нескольких разных классов, не укладываясь в привычную схему.

Ветка «Преследования» предназначалась для поиска, погони и

поимки подозреваемых Инквизитором. Больше всего она напоминала смесь умений взломщика и следопыта: там были Поиск нежити, Поиск демонов, Запутывание следов, Чуткое ухо, Маскировка, Тихий шаг, Тайное-явное и прочие штуки из набора юного шпиона-диверсанта. Параметры: Восприятие и Удача.

Навык «Дознания» отвечал за умения, которые по большей части были благословениями и проклятьями. Причем последние были направлены не столько на ослабление жертвы, сколько на ее подчинение, запугивание, причинение телесных и душевных мук и ломание воли: Игла инквизитора, Пожирание плоти, Допрос с пристрастием, Превозмогание, Оковы веры, Стальная воля, Ментальный взлом и так далее. Завязано все это было на Волю и Харизму.

Ну и последний раздел, «Экзекуция», содержал боевые молитвы и умения: Экзорцизм, Смертельное раскаяние, Паралич, Аутодафе, Воздаяние, Вердикт инквизитора и прочие неприятности, которые можно было сотворить с врагом. Прокачивала эта ветка Волю и Выносливость. Похоже, Инквизитору приведение приговора в исполнение тоже не давалось даром.

— Бес? Это ты? Ты уже вернулся? — раздался голос Карла снаружи.

Значит, разбираться со своими умения буду уже потом. Пока же я просто отметил, что все три новых навыка были развиты до десятого уровня, так что я получил дополнительно +1 к Восприятию и Харизме и +2 к Воле. Приятный довесок ко всем прочим плюшкам!

— Э! — отозвался я, выбираясь из гроба. Судя по голосу, у хозяина были какие-то неприятности…

Карл ждал меня у склепа. Выглядел он неважно: лицо осунувшееся, под глазами темные круги, взгляд блуждающий, а одежда покрыта пятнами грязи и прилипшей травой.

— Она ушла! Выбралась и ушла! — выкрикнул он мне в лицо.

Собственно, я сразу понял, о ком речь. Бросил быстрый взгляд в сторону могилы дочери хозяина и убедился, что она разрыта.

— А?

— Не можешь разговаривать? Сегодня ночью какие-то идиоты проникли на кладбище и разрыли несколько могил… Ее могилу не тронули, но присутствие такого количества живых, да еще и в темное время суток… В общем, одного я нашел у выхода с кладбища, а второго на дороге.

Достаю листок бумаги, быстро пишу: «Куда ведет след?»

— Она пошла в Ривенку, — едва слышно прошептал Карл, —

Даже мне не удержать ее, если она доберется до поселения…

«Время?»

— Судя по следу, часа два назад.

Поздно, слишком поздно!

— Найди ее, слышишь? Отыщи и верни мою дочь, я приказываю тебе!

> Внимание! Вам предлагают задание «Возвращение дочери могильщика».
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: дочь могильщика Карла, превращенная в зомби, смогла выбраться из своей могилы и устроить кровавую охоту. Вам нужно отыскать ее и вернуть.
>
> **Награда:** +1000 Опыта
>
> **Условие:** девочка должна быть живой или неживой.
>
> **Штраф за невыполнение:** продажа на рынке рабов.

Квесты квестами, только зачем же так в ухо орать? Разумеется, отказать столь любезной просьбе я не смог, так что задание принял.

«Вы дознаватель. Почему не отыщите сами?»

— Пару раз она уже выбиралась… на охоту… И возвращалась назад.

Понятно. Значит папаша надеется, что изголодавшаяся упырица вернется, когда перекусит. Кстати удивительно. В игре существовал такой параметр как «голод». Голодный человек расходовал больше энергии и не мог ее восстанавливать, как и здоровье. Тем же вампирам нужна кровь для заклинаний и, опять же, чтобы утолять голод. Иначе они начинали стремительно терять здоровье.

Девочка-зомби, судя по всему, тоже чувствовала себя неуютно без куска свежей человечины. Тогда как я вообще не нуждался в пище. Ни шкалы голода, ни каких-то иных потребностей. Жрал всякую дрянь да и то, чтобы бонус от умения получить или немного подлечиться. Странно.

Я мало что знал о поиске беглецов и еще меньше — об охоте на голодных зомби. Но был уверен, что начинать следуют с осмотра места преступления.

Могильщик молча шел за мной, наблюдая. Он был профессиональным сыскарем, так что его присутствию я был рад: если что, то есть у кого спросить совета.

Все вокруг могилы было изрыта. Лопата со сломанным пополам черенком валялась рядом, а на дне глубокой ямы были

разбросаны обломки гроба. Обрывки цепей валялись там и тут: похоже, малышка была сильна не по годам, толщина звеньев была едва ли меньше моего мизинца.

Талант Следопыта мне ничем не помог: ну есть несколько следов, ведущих к выходу с кладбища, и что? Так что я полез в инквизиторские навыки.

«Преследование». По умолчанию игра выдала мне аж три умения десятого уровня. «Поиск нежити» показывал умертвий или путь к ближайшим из них в радиусе сотни метров. «Взятие следа» явно помечал следы в выбранной области, а «Чуткое ухо» позволял лучше слышать, сосредотачиваясь на конкретных звуках. Первые два были больше похожи на классические заклинаниями и «кушали» ману, а не Благодать, а «Ухо» было ограничено по числу применений.

На выбор было предложено еще три умения: «Поиск улик», «Поиск демонов» и «Легкий шаг». Первое позволяло находить в выбранной области вещи, которые не принадлежали этому месту или своему нынешнему хозяину. Второе было похожим на «Поиск нежити», но искало призванных из инфернальных планов существ. Третье пассивно повышало скорость ходьбы и бега, если я шел по следу, при этом я не мог затоптать взятый след и избегал возможных ловушек.

Изучив «Поиск улик» и улучшив его до второго уровня, сперва применил заклинание, помечающее следы, выбрав для этого самое натоптанное место возле могилы.

Словно какой-то неведомый художник разрисовал землю в радиусе четырех метров. Мои и Карла следы были окрашены в серый и багровый цвета, и еще четыре следа разных цветов. Черным, как я понял, были помечены следы девочки — вряд ли кто-то из грабителей носил туфельки тридцатого-тридцать второго размера. Через десять секунд эффект пропал, но в целом картина была ясна: трое неизвестных что-то стояли обсуждали, когда появилась Рианна. А потом вся троица бросилась к выходу с кладбища, преследуемая оголодавшей упырицей…

Теперь «Поиск улик». Это заклинание словно обвело тонким меловым контуром предметы, которые не должны были здесь находиться. Обломки гроба, почти полностью засыпанный землею нож, который я тут же поднял и передал Карлу: у него и опыта побольше, и умения прокачены не в пример лучше.

— Правша, медвежатник, тридцатый уровень минимум. Этим ножом никого не убивали, — сразу же «прочитал» тот оружие, — хозяин за последние два дня не менялся. Идем-ка!

Могильщик ответ меня к первому телу. Похоже, незадачливый грабитель надеялся оторваться от преследования,

перебравшись через ограду, да так и остался на ней, насаженный на острые шипы. Правая нога отсутствует, спина — сплошное кровавое мессиво.

Я глянул его информацию:

Шустрила (НИП), вор-медвежатник 32 уровень.

А вот и хозяин ножичка нашелся. Наверняка дознаватель уже успел его обыскать, так что мне там и смотреть нечего.

— Нога лежит за кладбищем, у дороги. В карманах набор отмычек, лом, лопата, точно такой же нож, шелковый шнур и кошель. Две сотни монет. Ни бумаг, ни ключей — ничего.

«Татуировки, символы, украшения», — пишу.

— Рисунки самые обычные, тюремные, ничего индивидуального или цехового. Из украшений серебряная цепочка на шее и все. Даже знака цеха нет, хотя медвежатники его на дело всегда берут, чтобы метку цеха на месте преступления оставить — традиция у них такая. Что-то вроде конкуренции за количество успешных и громких дел.

Второе тело лежало на обочине. При чем, сразу на обеих обочинах — голова и руки с одной стороны, а все остальное с другой.

Пыхатый (НИП), вор-медвежатник, 30 уровень.

— Набор такой-же, только помимо лопаты еще и мешок с драгоценностями. Они вскрыли могилу одной не особо бедствующей хозяйки пары рыбных магазинчиков, сняли с нее все.

Я снова проявил следы. Синий и черные отпечатки дальше шли в одном направлении: в сторону Малой Ривенки.

«Стража?» — написал и показал хозяину.

— Нет! Они с ней церемониться не станут. Хоть и знают, кто такая, но…

«Некромант?»

— Да. Я отправил за ним. Собственно, это единственный способ вернуть ее назад… живой…

Дальше мы разошлись: Карл вернулся на кладбище, а я отправился по следу. В сторону единственного места, кроме «родного» кладбища, где мне были рады люди. По крайней мере, некоторые из них.

След привел меня к раскидистому дубку, одну из сторон которого словно глодали бобры. Впрочем, вряд ли бобры способны оставлять такие следы от когтей и человеческих зубов. Мне всегда казалось, что зубы у покойников гниют и выпадают

первыми, вот только игровая некробиология считала иначе. Здесь синие отпечатки обрывались, а вот Рианна ушла дальше.

— Э! — крикнул я, задрав голову вверх и прислушиваясь.

Скрип ветвей и шум листвы отвлекали, поэтому пришлось прибегнуть к «Чуткому уху». Присел у дуба, опираясь о него спиной и закрыл глаза, прислушиваясь.

Дыхание. Дышит через раз, подолгу и аккуратно выдыхая, и так же вдыхая. Скрип коры под пальцами. Черт! И ведь и не крикнуть ему, чтобы слезал по-хорошему! И не допросить по-человечески, без языка-то.

Кстати о допросах!

В ветке «Дознания» так же было открыто три умения.

«Игла инквизитора» причиняла жертве невыносимую боль и наносила 10–20 единиц урона каждые 2 секунды в течение 10 секунд. Вот только сам инквизитор испытывал такую же боль и получал половину этого урона. Впрочем, с уровнем умения «отдача» снижалась, а боли я все равно не чувствовал.

«Слово Истины» позволяло определить, говорит ли жертва правду, но если третий подельник тоже был уровня тридцатого, то расколоть его таким способом мне не удалось бы. Умение «Стальная воля» относилась к благословениям и повышало Волю на 2–4 единицы на 10–20 минут, причем, чем сильнее прирост, тем меньше действует благословение. В данной ситуации тоже бесполезно.

На выбор мне были предложены: «Допрос мертвеца», позволяющий получить от свежего трупа ответ на один вопрос в формате «Да, Нет, Не знаю»; «Оковы веры», запирающие любой замок соответствующего уровня так, что открыть его мог только я или кто-то с более сильной волей; и «Чувство вины», с некоторой вероятностью указывающее на того, кто недавно совершил преступление, связанное с убийством или святотатством.

Итак что у нас в наличии? Отправившаяся в поселок ремесленного люда девочка-зомби со странными гастрономическими наклонностями, странный молчаливый фрукт, созревший на дубе, верная праща и «Игла Инквизитора» — как способы вот такие необычные плоды собирать. И гарантированный метод получить ответ от свеженького покойника в виде бонуса.

Вот только задавать вопросы мне нечем. Да и незачем, и так все ясно: три дружка разочаровались в нелегком ремесле медвежатников и отправились на ближайшее кладбище «щипать» дохлых старушек. А чтобы не позориться, все бумаги и цеховые знаки припрятали.

Оставив «фрукт» висеть дозревать, я двинулся дальше по

следу, к поселку.

Ворота были сорваны с петель и лежали метрах в десяти от ограды. Два неподвижных тела валялись тут же. Присмотрелся: стража. И ни единой души кругом. Не слышно даже кур и собак. Впрочем, с последними-то как раз все было понятно, несколько разодранных тел я заприметил возле будок. «Поиск нежити» ничего не дал — скорее всего, Рианна давно убралась отсюда. Может, даже вернулась на кладбище. Но где люди? Не могла же десятилетняя упырица слопать их всех?

Еще одно очко умений ушло в расовый «Поиск жизни». Тонкие нити протянулись от домов к центральной площади, сливаясь в одно большое пятно. А от него словно толстый канат вел дальше, вглубь поселка и дальше, уводя за ограду, в сторону высокого пригорка. Похоже, жители села успели убраться подальше, в надежде укрыться в каком-нибудь тайном месте. Удалось ли?

Боковым зрением я заметил едва тлеющую искру жизненной силы в одном из домов, прямо через стену, и бросился туда. Перешагнул через выбитую дверь и нагнулся над огромной дырой в полу: часть выломанных досок валялись тут же, разбросанные по всей комнате. Похоже, кто-то из местных пытался отсидеться в погребе. Вот только, судя по всему, у малышки те же классовые умения, что и у меня. И она его тоже нашла…

Внизу лежал умирающий мужчина лет сорока-сорока пяти. Лицо мне незнакомо, зато он меня узнал и захрипел, пуская кровавые пузыри:

— Ты…

Он был не жилец: грудная клетка разорвана, ребра торчат наружу, а между ними пока еще трепыхается сердце. Впрочем, это же «непись». Переродится заново через двадцать четыре часа после того, как игра решит, что динамическое событие «нападение маленькой мертвой девочки на поселок» закончилось. Разумеется, вся память его при этом очистится.

— Уа? — я пальцами изобразил шагающего человечка.

— Они ушли за село, к церкви Пресветлой Амалии… Их увел отец Хаим.

Связываться с последователями светлой богини мне не хотелось, но делать нечего — нужно было убедиться, что с жителями все в порядке. Из милосердия добив раненого, я отправился по следам. «Поиск следа» превратил выбранный мною участок в такой пестрый ковер, что невозможно было в этой мешанине отыскать черного следа крохотной детской туфельки…

До церкви оказалось километра полтора. Даже без таланта Следопыта любой полуслепой идиот смог бы идти по такому

следу, который оставили за собой десятки жителей Ривенки. Когда вдали ярко засверкали на солнце круги-обереги, украшавшие шпили церквушки, я невольно сбавил шаг. Все предыдущие встречи с последователями богини-целительницы заканчивались для меня возрождением в склепе. А теперь я еще и предан анафеме лично Амалией, и любой жрец с радостью притащит меня на алтарь ради лишней сотни-другой Благодати. Да еще и Рианна вполне могла оказаться где-то поблизости.

Вложив в пращу снаряд, я начал спускаться с холма к церкви…

Глава 35
Маленькая мертвая девочка

— Я вижу тебя, исчадие Тьмы, и именем Света приказываю остановиться!

Заявление было сомнительным, учитывая, что сделавший его священник был слеп. В мою сторону «смотрели» лишенный зрачков глаза, а к ноге жреца Амалии жался крупный песповодырь. Вот только я словно уперся в невидимую стену и не мог сделать ни шагу вперед, натыкаясь на препятствие.

— Тебе нечего делать здесь. Убирайся прочь! Только просьбы людей, укрывшихся в Храме, удерживают меня от того, чтобы испепелить тебя!

И ведь не врет слепой, тут и никаких хитрых умений не нужно:

> Отец Хаим (НИП), старший жрец Амалии, 52 уровень.

Такому чихнуть достаточно, чтобы меня отправить на перерождение. Вот только мне нужно было узнать, в порядке ли люди и куда делать упырица. Поэтому я разложил прямо на земле лист бумаги и взялся писать. Но едва успел начать, как лист бумаги вспыхнул.

— Я слеп и не смогу увидеть твоих дьявольские письмена, нежить. Но я могу тебя услышать.

Прекрасно. Разговор немого со слепым. Нам еще глухого для комплекта не хватает.

— Именем своей госпожи, пресветлой Амалии Целительницы я повелеваю тебе: говори!

— И рад бы, да… — произнес я вслух.

> Вы получили 20 единиц урона (Свет).
> Здоровье: 45/65

— Волею богини, трижды я смогу услышать твои слова, — торжественно заявил жрец.

А я пытался провести новообретенным языком по зубам, но раз за разом терпел неудачу, словно тот был фантомным, а не настоящим. И от его присутствия у меня во рту все горело.

— Где жители Ривенки? С ними все в порядке?

> Вы получили 20 единиц урона (Свет).

Здоровье: 25/65

— Они все здесь. Стены храма и мои молитвы уберегли их от зла.

— Куда отправилась девочка?

Вы получили 20 единиц урона (Свет).
Здоровье: 5/65

— Мне нет дела до проклятых Тьмой, вроде тебя. Тварь не смогла проникнуть на святую землю и убралась восвояси. И ты тоже убирайся прочь!

Вот и поговорили. Ощущение жжения во рту пропало. Я отошел на сотню метров и покружил вокруг храма, пытаясь отыскать следы. И не был удивлен, когда отыскал цепочку крохотных отпечатков, уходящих в сторону города. Значит, мне туда…

Почти у самых городских стен я наткнулся на отряд стражи тут же попал в окружение. Шестеро здоровых, хмурых блюстителей порядка наставили на меня арбалеты:

— А ну стоять, мертвяк!

— Он свезло нам так свезло! Не успели за город выйти, а уже мертвяк сам к нам в руки идет!

— Только, чур, награду как и собирались — делим поровну!

Неужели я так похож на мертвую маленькую девочку? Впрочем, подробного описания им могли и не давать. Самое обидное, что я не мог ни говорить, ни писать — слишком нервные были ребята, так что лишний раз я старался не шевелиться. Тем более, что после беседы с милым святошей у меня здоровья осталось столько — страшно под голубем сидеть.

— Сам пойдешь, или тебя за ноги отволочь?

Киваю: сам.

Так мы в город и вошли: я в центре круга ощетинившихся арбалетами стражников. Вошли через Западные ворота, где стража меня знала, и подняла моих конвоиров на смех.

— Эй, вы бы еще одного из своих переодели в тряпье да грязью обмазали!

— Вы бы хоть документы у него спросили… Это же один из наших!

— Как это наших?

— А что, не слыхали? Оливьери в казарму еще одного мертвяка притащил да на службу поставил.

Сильный тычок в бок, поглощенный броней.

— Слышь ты. Ты чего не сказал что в южной башне работаешь? — вспылил конвоир.

— Сильнее бей. Говорят, если немому печень отбить, так он сразу разговаривать начинает, — продолжали глумиться воротные стражи над нерадивыми коллегами.

— А на кой вашему Оливьери сдался немой мертвяк?

— Да пес его знает. Крыс ловить по камерам, трупы таскать на свалку, болтать по душам… Сам его спрашивай.

— Ы… — пожимаю плечами, закатываю рукав и демонстрирую татуировку.

А вот имя Маркуса Оливьери всплыло весьма кстати: он же как раз и занимался поимкой всяких колдунов, монстров и прочей неестественной дряни! Следовало наведаться к дознавателю и выяснить, что ему известно о случившемся.

Пара не поверивших коллегам стражей отправились со мной к казармам. Получив там подтверждение, что я действительно состою на службе, они с нескрываемым разочарованием извинились. Маркуса на месте не было, поэтому я остался дожидаться его во дворе, закопавшись прямо там, чтобы восстановиться. Теперь «Закопаться» восстанавливало по десять единиц здоровья за раз.

Сыскарь появился лишь через час, причем сразу направился в приемную спрашивать, не заходил ли я нему. С ним был еще один человек: щуплый мужчина лет пятидесяти, с покрытым язвами лицом и постоянно кутающийся в теплый плащ. Моему появлению за их спиной Марк не удивился — ему уже доложили, что я «отдыхал» во дворе. Работники южной башни относились ко мне с подозрением, неприязнью и любопытством одновременно. Старались держаться в стороне, но глаз не спускали. Кстати, один из воротных обмолвился, что Оливьери не первый раз привлекает к службе таких необычных «рекрутов»!

Мы втроем прошли в кабинет дознавателя.

— Бес, у нас тут чрезвычайная ситуация, и ты мне нужен. Но сперва давай наладим между нами вербальную связь. Мастер Лурьери, можете приступать…

Худощавый мужчина оказался портным. И у него с собой был припасен свиной язык. За дело он взялся, не выказывая ни страха, ни отвращения, ни даже брезгливости. Пальцы его были ловкими и необычайно сильными.

— Возможно, ты принял господина Лурьери за портного. Но он всего ли полевой врач. Врач, который штопал наших бойцов при Сагаре, на Кровавых водопадах и в Ущельи Боли.

Все это мне ни о чем не говорило, кроме того, что язык мне пришил мастер своего дела.

Травма «Вырванный язык» исцелена!

Получена травма «Прокушенный язык». Длительность: 48 часов.

Вам пришили язык. Прочность соединения: 100/100.

— Вот теперь поговорим! — буднично и даже весело заявил Маркус, когда дверь захлопнулась за спиною врача.

Киваю.

— Итак, у нас вся стража на ушах, хватают всех подозрительных. Особенно мертвяков, — он коротко хохотнул, — В городе объявился твой соплеменник из диких, рвет на части всех, кого встретит. Говорят, в Малой Ривенке ни единой живой души после его визита не осталось. Впрочем, думаю, ты и сам слышал, что творится на улицах. Город полупустой.

Утвердительно киваю: пусть думает, что я не покидал город.

— В общем, за последние три часа двадцать четыре раненых и сорок погибших. И это только те, о которых нам известно. Не знаю, кто ее создал и для чего, но на нас уже оказывают давление… Нам удалось заманить тварь в ловушку, но подобраться поближе… В общем, мы потеряли уже четверых. Поэтому на переговоры пойдешь ты.

— Э?

— Ты ведь тоже мертвяк. Тебя монстр не тронет.

— Что я должен делать?

— Отвлечь внимание, выпытать побольше информации. А там, глядишь, может удастся и без жертв обойтись.

Внимание! Вам предлагают задание «Уничтожить опасного монстра».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: По городу рыщет живой мертвец, убивая всех подряд. Нужно его устранить.

Награда: +1000 Опыта, +300 монет.

Предмет для задания: Усмиряющий клинок (1/1).

Штраф за невыполнение: нет.

— Вот… Тебе с монстром не совладать, поэтому попробуем уравнять шансы. Три таких кинжала нам буквально насильно всучили маги, так что цени мое доверие.

Маркус положил передо мною обоюдоострый кинжал, лезвие которого было покрыто магическим рисунком.

— Что он делает?

— Понятия не имею. Никому не удалось подобраться достаточно близко, — пожал тот плечами, — Но вряд ли он превратит зомби в послушную овечку.

Вот здесь я был с ним согласен.

— Значит так. Отряд ловчих загнал монстра на старую скотобойню, в яму. Пока удерживаем его там, но не знаю, сколько еще это продлится. Так что выдвигаться нужно прямо сейчас.

— Некромант?

— Ну уж нет. Он за то, чтобы обычную гончую присмирить где-то в дремучих лесах, с города ежегодно бешеные деньги берет. А тут — прямо посреди города беснуется лютый мертвяк! Да власти за такую услугу с ним вовек не расплатятся! Пока попробуем своими силами, а уж если не выйдет…

— Мне нужно подготовиться. Один час.

— Ты на свой погост? За час туда и назад ты без лошади никак не управишься.

— Нет. Я здесь, в городе.

— Давай тогда так. Я отмечу место, где находится скотобойня, и буду тебя ждать ровно через час.

На том и порешили. Вместе спустились вниз и дознаватель отправился в северную часть города, тогда как я свернул на восточные улицы. Туда, где находился дом Аарама Бледного. Мне нужен был совет эксперта по нежити и, особенно, по одной ее конкретной представительнице, ныне сидящей на скотобойне, окруженной десятками стражников…

Конечно, вряд ли меня ждал там теплый прием: задание-то я провалил. Но я был ему нужен, так что можно и рискнуть.

— Ты! — впервые я видел хоть какие-то эмоции на бледном лице некроманта, — Ты!

— Я.

— Храм Менкаура разрушен. И мне кажется я знаю, чьих рук это дело.

Молчу, смотрю в пол.

— Я велел тебе принять посвящение и стать Рыцарем Смерти. Но передо мной стоит инквизитор, поклоняющийся Нааму! Как это понимать?

— У нас были… некоторые разногласия.

— Разногласия?! Ты хоть понимаешь, что ставишь под удар успех своей миссии в Копях, жалкий раб?! Да я теперь лучше подниму обычного безмозглого зомби, чем доверю это дело тебе!

— Рианна снова сбежала. Карл просит вернуть ее невредимой, а у Маркус дает противоположные инструкции. И вот это, — протягиваю ему кинжал.

— Уже знаю, — маг осторожно коснулся оружия и скривился, — Одноразовый артефакт. Вытягивает жизненные, магические и некротические силы. Немного, но на обычного мертвяка хватит.

— А на дочь Карла?

— Не знаю. И ты не станешь проверять… Девочка мне нужна живой, — похоже, это даже не обсуждалось, — А вот кому-то не терпится ее прикончить. Мне удалось допросить покойника там, на кладбище. Их троих наняли, чтобы вскрыть могилу, соседнюю с захоронением Рианны. Я проверил: там лежат старые голые и совершенно не интересные кости.

— Кто?

— Человек без лица и голоса. И я искренне надеюсь, что на этот раз ты исполнишь все в точности. Вот. Этот порошок ее успокоит. Этот — парализует на пару мгновений. И, самое главное, жезл. Красный порошок развеешь вокруг, желтый — бросишь в лицо, потом ухватишь ее покрепче, но не за руку или ногу! Лучше всего — обнять. Используешь жезл и перенесетесь в твой склеп, на погост. Там передашь ее отцу. Повтори!

— Красный. Желтый в лицо. Обнять. Использовать. Отдать, — послушно повторил я.

— Если с девочкой что-нибудь случится, ты пожалеешь, что не остался на Серых Островах, — «простимулировал» меня колдун на прощание, — а к тому, что случилось в Храме, мы еще вернемся!

Вряд ли он испытывал теплые чувства к Рианне. Скорее всего ему было удобно «доить» ее отца, играя на чувствах и поддерживая в нем тлеющий огонек надежды. А еще девочка-зомби ему была нужна как предлог отправить меня в эти треклятые Копи «за лекарством». Разумеется, по каким-то личным интересам некроманта, а не ради счастливого воссоединения семьи — в этом я был уверен.

Время поджимало, так что разбор случившегося в Храме мы отложили на потом, и я двинулся к скотобойне. Там было людно: стражники оцепили опасное место и не подпускали никого ближе, чем на две сотни метров к мрачному одноэтажному зданию. У стен лежало несколько разорванных тел, но даже это не останавливало зевак, то и дело напирающих на стражей порядка.

Меня, судя по всему, здесь ждали: хоть и бросая в мою сторону ненавидящие и полные отвращения взгляда, стражники расступились, пропуская к скотобойне. Судя по всему, они не были сторонниками разделения живых мертвецов на «хороших» и «плохих». Точнее, на «временно полезных» и «опасных», как это делал Маркус. Который, кстати, меня уже заждался.

— Ну что, готов? — переспросил он.

Вместо ответа я показал ему кинжал, жезл и мешочки с порошками заранее рассовав по карманам.

— Тогда давай скорее. Тварь ухитрилась прогрызть камень и

добраться до одной из приманок!

Войдя во внутрь, я оказался на большой каменной площадке, окруженной каменными же стенами, вдоль которых шли неглубокие желобы, почерневшие от крови. Это все больше походило на гладиаторскую арену, чем на скотобойню, впрочем, разработчикам виднее, что и как рисовать.

Ее я заметил не сразу. Ее спина торчала из дыры в стене и мелко вздрагивала, словно девочка рыдала или смеялась. Вот только издавала она при этом громкое урчание и чавкание. Я осмотрелся и понял, что имел в виду под «приманкой» дознаватель. Оказывается, в некоторых загонах сидели люди. Грязные оборванцы, на лицах которых явно читался смертельный ужас. Несмотря на то, что их от упырицы отделяла массивная железная решетка, они боялись. Впрочем, было чего, раз она ухитрилась проломить стену и добраться до одного из них.

— Рианна! — вслух окликнул я девочку.

Урчание утихло и спина зомби заметно напряглась.

— Меня прислал твой папа, Карл.

Она выпрямилась и повернулась ко мне.

Девочка как девочка. Разве что сильно перемазанная грязью и покрытая коркой запекшейся крови. Обрывки цепей висят на поясе, на запястьях, звенят на щиколотках. И почему-то мне совершенно не хочется обвинять заковавшего ее отца в содеянном. Слишком много смертей для такой маленькой, хоть и мертвой девочки.

Рианна (НИП), боевой зомби, уровень 48.

Да уж. Понятно, почему эта малышка не по зубам отряду хорошо вооруженной стражи.

— Папа? — простонала-прорычала она.

— Ну да. Может, ты помнишь меня? Я живу в склепе недалеко от тебя, на кладбище.

Вытянув руки вперед открытыми ладонями, я медленно шагнул вперед.

— Плохие дяденьки, — вдруг ни с того ни с сего заявила малышка, хватаясь за бок и с противным чавканьем вытаскивая из себя арбалетный болт.

— Верно. Поэтому давай уйдем отсюда домой, к папе.

Рианна, словно самая обычная маленькая девочка, засунула палец в рот. Похоже, ей куда меньше лет, чем мне показалось вначале. О порошках некроманта я и забыл.

— А почему ты невкусный? Ты плохо пахнешь!

И эта туда же! Или она имеет в виду мою несъедобность?

— Ну так что, полетим к папе?

— Ты врешь! У тебя крыльев нет! Раз ты врешь, значит, ты тоже плохой. И тебя надо съесть.

— Меня научил один знакомый волшебник. Так что крылья не нужны.

— Знакомый волшебник это дядя Аарам? — с подозрением поинтересовалась маленькая мертвая девочка. — Не люблю его. Он тыкал в меня свои противные железки и заставлял нюхать порошки. Потом от них носик болел.

— Дядя Аарам плохой, — согласился я внутренне холодея.

Ребенок! Мать их, она же просто ребенок! Не вечно голодный безмозглый зомби, не знающий собственного имени, не куча мертвой плоти, движимой инстинктами и примитивными скриптами! Она помнит, чувствует, делает выводы. И при этом остается маленьким ребенком.

— А можно мне будет остаться с папой? Я не хочу больше… в яму, — совсем по-детски вдруг шмыгнула она носом, словно вот-вот слезы покатятся по милому детскому личику, покрытому кровью ее несчастных жертв.

Теперь я поверил Карлу — это было проклятье. Которое превратило девочку в живого мертвеца, но сохранило ей разум. Сколько лет пролежала она в могиле, скованная цепями?! Она же все помнит и понимает! Может слышать и думать, мать вашу! И не лежит часами в отключке, дожидаясь перерождения, как это было со мной…

Спокойно, Ванек, дыши глубже. Это всего лишь маленькая мертвая девочка. НИП, созданный разработчиками и запрограммированный, чтобы давить тебе на жалость. Набор анимированных полигонов, созданный талантливым художником.

— Залезай ко мне на руки, и полетим, — улыбнулся я.

— Эй, Бес, ты чего творишь? Эта тварь опасна, доставай нож! — это Марк надрывается, но я делаю вид, что не слышу.

Окровавленная малютка карабкается мне на руки. Крепко-крепко обхватываю ее и достаю жезл.

Вспышка!

— Папа!

Она отталкивает меня и я отлетаю на несколько метров, ударяясь в стену. Ну и силища! Если Карлу не удастся с ней совладать, то быть беде… Я посмотрел на кинжал, который даже не помню, когда успел достать. Вот оно, избавление от всех мук: и ее, и бедолаги Карла.

Отогнав мрачные мысли прочь, я засунул артефакт подальше в сумку.

Выполнено задание «Возвращение дочери

могильщика»!

Получена награда: +1000 Опыта.

Всего опыта: 1940 из 10500.

Задание «Уничтожить опасного монстра» провалено!

— Я убедил ее вернуться назад… в могилу… Обещал, что это ненадолго, — Карл стоял в двери, тяжело опираясь о косяк.

— Мне жаль, что все так вышло.

— Марк прислал посыльного. Сказал, что если ты объявишься, то чтобы сразу шел в казармы. Ему приказали возглавить охоту.

— Охота завершена, — я решил не говорить ему про кинжал.

— Да… Спасибо тебе, Бес. Она — это все, что у меня осталось…

Произнес он это спокойно, ни единый мускул не дрогнул на лице. Но глаза блестят, а на левой щеке кровавый отпечаток детской ладошки. Да уж.

— Я достану лекарство, — слова. Но больше мне нечем помочь несчастному отцу.

— Я знаю, — кивает он.

— Там был третий, на дереве!

— Уже нет. Люди, присланные Маркусом, сняли его и увели.

Про то, что мне рассказал некромант, я тоже решил умолчать. Хватит с него на сегодня переживаний. Не задерживаясь в склепе дольше, чем необходимо, я отправился в город, в казармы.

— Ну как там, все в порядке? — дознаватель встретил меня у главного входа. Он всматривался в мое лицо, словно пытался отыскать ответы на какие-то не заданные вопросы.

Киваю.

— Мы взяли третьего из тех, кто ее потревожил. Можешь присутствовать на допросе, если хочешь, — он развернулся и вошел в здание.

Вот только допрос так и не состоялся. Возле камеры толкались вооруженный стражники и дознаватели, было шумно. А там, за решеткой, в окружении пяти уголовников лежало тело с выпученным языком.

— Что стряслось? — раздвигая плечами коллег, пробился к месту преступления Карл.

— Арестованные утверждают, что он вдруг захрипел, схватился за горло и рухнул на пол.

— Яд?

— Похоже на то. Кто доставлял сегодня пищу?

— Кастус, вот только время еще не пришло, так что это не

еда. Здесь что-то другое.

— Он совал что-нибудь в рот? С ним кто-то разговаривал? — повернулся дознаватель к арестантованным.

— Нет, офицер, никого не было. И он ничего такого не делал. Стоял себе стоял, а потом вдруг захрипит. Я рядом стоял… — отозвался один из заключенных. Одет он был опрятно, небольшая бородка выглядела ухоженной, руки были чистые, холеные.

— Кто такой?

— Так это… Цирюльник я! С Медного переулка. Со вчерашнего вечера тут сижу.

Карл вошел в камеру, обыскал тело, зачем-то заглянул покойному в рот, недовольно сморщился. Отряхнул руки и, выйдя, подозвал одного из стражников:

— Спирита позвали?

— Конечно, сразу же! И некроманта тоже…

— От колдуна пользы здесь не будет, у него язык разложился. И какой яд на такое способен, мы тоже знаем. Значит, не далее как полчаса назад кто-то уколол несчастного отравленной иглой. И это случилось уже после задержания… Тебя как звать?

— Квентин, господин дознаватель!

— Вот что, Квентин. Через десять минут давай этих пятерых ко мне, по одному. Хорошо?

— Будет сделано, господин дознаватель!

Поманив меня пальцем, Маркус вышел и мы направились в его кабинет.

— Его явно убрали, чтобы не сболтнул лишнего. Этот яд мы называем «висельником»: одной крохотной капли, попавшей в кровь достаточно, чтобы жертва сама себе откусила язык и задохнулась. Работать начинает через 20–30 минут после заражения, так что примерное время мы знаем.

— Он мог сделать это сам.

— Рядовая шестерка-медвежатник укололся «висельником», чтобы не сдать своего нанимателя? Поверь, есть куда более приятные способы покончить с собой. Да и людям его сорта куда проще заложить всех подряд, лишь бы выйти сухим из воды.

Открыв дверь, сыскарь посторонился, пропуская меня вперед.

— Конечно, это мог быть кто-то из наших. Подкупить можно кого угодна. Но все визиты записаны в журнале: кто, когда, зачем. Поэтому сперва рассмотрим самую простую версию: это сделал один из сокамерников. Причем тот, кто оказался там не позднее, чем несколько часов назад, когда мы взяли этого медвежатника. Таких всего трое, но я потребовал всех.

— Зачем нужен я?

— Во-первых, ты страшный, буду их тобой запугивать. Ты

только стой, молчи, да глаз с них не своди. Ну, можешь еще облизнуться пару раз да порычать маленько. А во-вторых, у убийцы где-то по-прежнему спрятана игла с «висельником». А на тебя яд не подействует. Разве что язык… Но ты с этим как-нибудь справишься, опыт у тебя есть, — он весело подмигнул, а мне вдруг захотелось проверить на нем, как работает «Игла Инквизитора».

— Они не сознаются.

— У них не будет выбора. Вот, смотри, — с этими словами он достал из стола темный пузырек, — Это эликсир правды. Достаточно пары капель, и чистосердечное признание гарантировано. Дорогущая штука, но и «висельник» тоже не предназначен для того, чтобы затыкать рты обычным гробокопателям. Нет, они явно что-то искали на кладбище… И мне очень хочется узнать, что именно и для кого.

Одновременно он взял один из нескольких прозрачных стаканов, стоявших на столе, и капнул на донышко две капли из пузырька. Едва он это сделал, как за дверью раздался голос Квентина:

— Я тут это… привел! Как вы и просили, господин дознаватель.

— Давай, только по одному! — повернулся ко мне и быстро прошептал, — Смотри в оба. От эликсира есть противоядие, но от него язык зеленеет. Намек понятен?

В дальнейшем допрос проходил по одной схеме: стражник вводил подозреваемого, Марк предлагал ему присесть, наливал воды в оба стакана, отпивал сам и предлагал второй стакан задержанному. А потом начинал задавать вопросы: почему оказался за решеткой, как ухитрился попасться, почему убил несчастного медвежатника, кто дал иглу с «висельником»… Потом подозреваемого уводили, дознаватель выливал воду, снова капал эликсир правды на дно пустого стакана и требовал привести следующего.

Работал он мастерски, вел себя дружелюбно, непринужденно, отвлекая беседой на посторонние темы, к месту вставляя шутки про воров и стражу. А стоял за спиной дознавателя, урчал и грозно таращился, внимательно заглядывая во рты подозреваемым. Но все было впустую: никто так и не признался, и языки у всех были нормального цвета.

Одновременно я устраивал свою проверку с помощью «Слова Истины» и специально выученного по такому поводу «Чувства вины», но тоже безрезультатно. И лишь когда появился последний подозреваемый, я вздрогнул: виновен! Словно едва заметная багровая аура окружала вошедшего.

Я подошел к Марку и стиснул его плечо надеясь, что тот понял знак.

— Имя?

— Маттиас Ромлек. Цирюльник я.

— Как оказались у нас?

— Случайно же. За окном телега прогрохотала, ну я и порезал его чуток… Тишку то есть, соседа своего. Он каждый четверг ко мне ходит, бриться. А жена его как в окно увидала, что Тиша в крови весь и я над ним с бритвой, так стражу и кликнула… Там порез хоть и глубокий, да не опасный.

Я проверил цвет его языка: нормальный.

— Давно сидите?

— Так с самого утра. Он же ко мне перед работой забегает, каждый четверг…

— Это Тишка дал вам «висельника»?

— Чего? — непонимающе уставился цирюльник на Маркуса.

— Откуда у вас яд? Почему вы убили сокамерника? Кто еще замешан во всем этом?

— Не убивал я его, и не знаю ничего про яд! — испуганно замахал руками Ромлек.

Что-то не сходилось. Или молитва могла ошибиться? Исходя из названия, она показывала эмоциональный оттенок вины за содеянное у жертвы…

— Тогда почему считаете себя виновным? — вмешался я.

— Я… я рядом стоял, когда он на пол рухнул. Даже не нагнулся, чтобы помочь…

Я схватил стакан и сунул в руки цирюльника. Тот сперва в ужасе отшатнулся, но потом взял его и жадно отпил. Рукавом вытер мокрые губы.

— Вы свободны, — кивком отпустил его Марк.

Последний подозреваемый ушел. Я уселся на освободившийся стул и, глядя в глаза Маркусу, отпил большой глоток и облизнул губы, не ощущая на них влаги. Собственно, вообще ничего не чувствуя. Снова отпил.

Машинально, дознаватель тоже протянул руку и взял стакан. Посмотрел на меня:

— Ничего. Все оказались пустышками, — вынес он вердикт.

— Странно. На вкус как обычная вода, — я показал стакан, из которого до этого пил Ромлек.

— На вкус эликсир распознать невозможно. На цвет и запах — тоже, — отмахнулся Марк.

— Тогда почему вы не приняли противоядие? Вы пили из тех же стаканов…

— Я профессионал. И пил только из одного стакана.

Разумеется, в который не подливал эликсир. Стоп. А как ты узнал?

— Язык. Не зеленый.

— Говорю же — у меня наметанный глаз на такое дело. Я бы ни за что не перепутал…

Он умолк на полуслове и посмотрел на стакан, который держал в руке и из которого только что сделал пару глотков. Ему вовсе не хотелось пить, но перед ним сидел зомби и с напускным удовольствием утолял несуществующую жажду. И машинально, дознаватель повторил за ним. Выпил воду из стакана, который я подменил в тот момент, когда предлагал цирюльнику воды.

— Проклятье, — вздохнул он.

Человек, который якобы по велению городских властей приказал мне убить «жуткого монстра». Тот, кто не просто знал историю Рианны и Карла, но и непосредственно принимал в ней участие на правах друга. Работник Тайной Канцелярии, знающий толк в интригах и сокрытии тайн, и поддерживающий тесные связи с криминальным миром. Достаточно тесные, чтобы нанять тройку медвежатников и отправить их на кладбище, подразнить упырицу…

Тот, кто прислал своих людей снять с дерева последнего живого свидетеля, о существовании которого не мог знать. Кто отказался от помощи некроманта, заинтересованного в том, чтобы Рианна была «жива». И тот, чья аура сейчас мерцала зловещим багрянцем под моим «Чувством вины».

— Старший дознаватель Маркус Оливьери. Зачем вам нужна смерть дочери вашего друга?

Глава 36
Секрет Мертвых Копей

Невидимые путы обхватили мои руки, а тело налилось неподъемной тяжестью.

— Почему ты задаешь такой странный вопрос? — Маркус допил воду и поставил стакан.

Молчу.

— Я мог бы просто не ответить. А могу и солгать даже под действием эликсира правды. Могу просто убить тебя, — в его руках сверкнул Усмиряющий клинок.

Я быстро прикинул свои шансы: несколько ударов «Щит Веры» выдержит, но контратаковать мне просто нечем. Свитки закончились, «Игла Инквизитора» при такой разнице уровней скорее меня убьет, а закапываться здесь просто некуда: второй этаж, и умение было неактивно.

— Правда вас, бессмертных, убивать — себе дороже. Воскреснешь, окрепнешь и вернешься, чтобы отомстить. Такие дела мне тоже приходилось расследовать…

Немалых усилий мне стоило, чтобы держать эмоции в узде: он знал!

— Пытать вас бесполезно, эликсиры правды и магия подчинения не действуют… Можно, конечно, поставить пару молчаливых ребят в твоем склепе, чтобы они не позволяли тебе прожить дольше пары секунд, так ведь вы можете просто исчезнуть на неопределенный срок…

Вот это прижал так прижал! Знал бы этот «особист», что, в отличие от других игроков, я не могу вот так просто взять и выйти в реал… Но ему известно кто я, и где моя точка перерождения — вот это уже очень, очень плохо!

— Но с разумными людьми я предпочитаю договариваться по-хорошему. Ты похож на разумного… зомби, — Маркус усмехнулся и выпрямился во весь рост, нависая надо мною, — мне нет дела до тебя и вообще до бессмертных, если они не мешают моей работе. Но Карл — мой друг!

— Я не желаю ему зла!

— Зато он сам — желает. С того самого дня, как мы нашли его жену и дочь в таком виде, Карл превратился в жалкую тень самого себя. Он замкнулся, ушел со службы, обрек себя на добровольное заточение на кладбище. Единственное, о чем он способен говорить, это его ненаглядная упырица, которая только за сегодня сожрала сорок человек! Это уже не тот человек,

которого я тридцать лет называл своим другом. Весельчак и балагур, лучший сыскарь-дознаватель в городе, любитель крепкого вина, хорошей карточной кампании и горячих красоток — где он? Его больше нет! Остался лишь угрюмый затворник, рыдающий над погребенным заживо монстром!

— И вы решили подстроить ее убийство…

— Я хочу вернуть своего друга! Разрубить цепи, в которые он заковал сам себя!

— Аарам уверяет, что есть лекарство.

— Ты тоже веришь в сказки выжившего из ума колдуна, уже который год вытягивающего из Карла деньги и мечтающего наложить лапу на сокровища Мертвых Копей? Уже который год некромант посылает туда своих мертвяков в надежде, что они доберутся до тайных знаний.

— Я обещал хотя бы попробовать!

— Рисковать своей шкурой ради… Впрочем, ты же бессмертный, какой уж тут риск, — он криво усмехнулся.

Маленькая мертвая девочка, рукавом вытирающая испачканный человеческой кровью рот. Зовущая папу и не желающая возвращаться назад в могилу… Может, это и будет лучшим выходом для их обоих?

— Если мне не удастся отыскать лекарство, то я сделаю это. Обещаю.

— Верить обещаниям бессмертных? Ха!

> Внимание! Вам предлагают задание «Жестокое милосердие».
>
> Принять задание?
>
> Да / Нет
>
> **Цель задания**: дознаватель Марк хочет избавить своего друга Карла от тяжкого бремени, уничтожив его неупокоенную дочку-нежить.
>
> **Награда:** +5000 Опыта, +5000 монет
>
> **Штраф за невыполнение:** нет

— Вы, неумирающие, любите трудности и деньги. Подумай хорошенько над моим предложением…

Да уж. Подумать и впрямь было над чем. Интересно, какое задание и награду мне предложит некромант? Выяснить это можно было лишь одним способом: попрощавшись с дознавателем, я вернулся к Аарону, беседу с которым мы прервали на не самой приятной ноте.

К моему удивлению, колдун был в довольно приподнятом настроении! Мне даже показалось, что он что-то насвистывал. Хотя, эти шипящие звуки могли быть просто частью какого-то

жуткого заклинания.

— Я тут немного порылся в книгах, и кое-что нашел о темных инквизиторах, — вместо приветствия, заявил он. Впрочем, маг никогда и не опускался до приветствия рабов, к которым относил и меня. — Возможно, все не так уж и плохо.

— Ы?

— Оказывается, только они могли вести официальные расследования в Темнополисе, а в битве Трех Храмов наравне с Проклинателями противостояли магам и жрецам Светлых. Не говоря уже о том, что низвержение Хека Черного Лика Смерти и разрушение его пятнадцати храмов — целиком и полностью на совести инквизиторов Менкаура, сменившего его в Круге Власти.

Угу. И один храм собственно этого Мучителя теперь разрушен инквизитором Нааму. Прямо какой-то круговорот храмов в природе.

— Есть здесь кое-что странное. За последние десять лет не появилось ни одного нового темного инквизитора. Ты — первый и единственный. Возможно, только поэтому Менкаур и не прихлопнул тебя, как муху, когда ты занимался осквернением его Храма. Скорее всего, хотел выяснить твой секрет.

— Это хорошо или плохо?

— Пока что это не понятно. Но все и не так плохо, как мне казалось. Рыцари Смерти больше воины, чем жрецы, а Экзекуторы ближе к магам. Инквизиторы же больше уповают на силу своего покровителя. В этом их сила, в этом их слабость. Кстати, какие у тебя отношения с Нааму?

— Симпатия. Я — истинный жрец.

— Недурно, недурно, — некромант вскинул бровь и осмотрел меня с ног до головы, словно увидел впервые, — Это нам на руку. Алтари создавать умеешь?

— Да. Нужна лужа или водоем.

— Нааму — почти забытый бог, силы его истощены. Когда-то он входил в Круг Силы и ему поклонялись все племена Великих Болот. Но потом к северному берегу материка пристали корабли людей. Они привезли своих богов и магов, которые начали осушать болота… Вот и захирел твой покровитель. В пещерах Мертвых Копей от него не будет проку.

— Менять покровителя я не стану!

— Поэтому мы должны выжать из него максимум до того, как ты отправишься в Копи. Пока ты прохлаждался неизвестно где, я навестил нашего дражайшего Карла и прогулялся по лавкам. Разумеется, за его счет, — некромант пинком вытолкнул из-под стола небольшой сундук к моим ногам, — тебе нужно приодеться!

— Я не шевельну и пальцем, пока не узнаю все о Копях,

лекарстве и о твоих личных мотивах.

— Дерзишь, раб, — спокойно прокомментировал колдун.

Не было ни слов заклинаний, ни какого-то жеста: он просто посмотрел на меня, и я взмыл в воздух. Руки и ноги мои вытянулись в стороны, словно кто-то ухватился за них и тянул. И продолжал тянуть, выворачивая суставы и разрывая мышцы! Боли я не чувствовал, но слышал хруст костей и чувствовал, как рвется мертвая плоть…

А спустя мгновение все закончилось, и я мешком рухнул на пол, не в силах пошевелить ни руками ни ногами.

— Проклинать землю умеешь? — деловито поинтересовался Аарам, словно ничего не случилось. Впрочем, для него четвертование непослушных рабов наверняка было дело привычным.

Мотаю головой.

— Плохо. Советую научиться, в проклятой земле нежить быстрее восстанавливается. Залечивай раны и продолжим нашу беседу. Надеюсь, урок ты усвоил, раб.

«Закопаться!» Я ушел в землю и полчаса провел там, исцеляясь. Вылезать наружу, к этому садисту, не было никакого желания. Если обычный некромант вытворяет такое, то что способен сотворить бог-Мучитель с тем, кто отказался подчиняться и разрушил его Храм? Я даже начал сожалеть о содеянном. В отличие от других игроков, я не мог в любой момент нажать кнопку выхода из Фанмира.

Когда я снова выкопался, чародей уже заканчивал вываливать содержимое сундука на стол. Одежда, свитки, несколько коротких жезлов… Не оборачиваясь, он объяснил:

— Не все же тебе в обносках да с лопатой наперевес бегать! Принимай хозяйство. А я пока объясню, куда ты отправляешься и в чем заключается твоя миссия…

И он рассказал. Мертвыми Копями назывались пещеры, наполненные смертельно ядовитым туманом, убивающим все живое. Этот туман был искусственным, и состоял из дикой смеси десятков различных ядов, заклинаний и проклятий, и от них невозможно было подобрать противоядия и не было никакого лекарства.

Таким образом пытались оградить свои секреты от незваных чужаков Некромонги — таинственный орден магов некромантов, изучавших самые темные и чуждые человеку секреты Магии Смерти. Для этого им пришлось пройти через целую цепь смертей и перерождений, потому что человеческая плоть и разум слишком слабы для тайных знаний.

Где-то в Копях находилась одна из лабораторий

Некромонгов, которую они и защищали.

А еще именно в Ядовитых Копях было тайное убежище некроманта Каролиса, того самого, что наслал проклятье на Рианну. Молодой вундеркинд смог разгадать некоторые секреты Некромонгов, и Аарам полагал, что именно эти знания помогли ему обратить дочь Карла. За время погони дознаватели нашли несколько тайников и убежищ молодого колдуна и тщательно их обыскали. Все, кроме того, что было надежнее любых заклятий укрыто ядовитыми туманами Мертвых Копей.

А еще в этом тумане бродили сотни не менее опасных тварей: различная нежить, боевые големы, куклы-послушники, квази-гомункулы и прочие искуственные создания, которых десятками и сотнями засылали в Мертые Копи те, кто жаждал прикоснуться к запретным знаниям Некромонгов.

— Я лично отправил четыре десятка поднятых мною. Но едва они спускались вниз, как моя власть над ними пропадала. Рабские ошейники, самые мощные заклятья подчинения, клятвы на невинной крови — все связи рвутся, и я перестаю их чувствовать. Равно как и прочие маги.

По лицу некроманта было видно, что ему редко приходится признаваться в собственном бессилии, и неудачи соперников его радовали.

— Поэтому нам и нужен ты. Мертвый, но обладающий свободой воли, интуицией и умением импровизировать, а не тупая послушная кукла. Скорее всего, Копи помогут тебе избавиться от этой штуки, — Аарам указал на мой ошейник.

— Вам?

— Карл хочет получить лекарство. А мне нужен Гримуар Проклятий, который удалось заполучить Каролису. Ну и прочие знания и артефакты Некромонгов из его тайника. Думаю, что заклинание из Гримуара и обратило Рианну в упырицу, так что наши цели совпадают. Никому не по силам пробиться на нижние этажи Копей, к Лаборатории. Но нам это и не нужно — тайник находится не так уж далеко от входа. Просто о его существовании знают лишь трое.

— Карл, Маркус и вы.

— Верно. И только я один знаю, как его отыскать…

Внимание! Вам предлагают задание «Знания Некромонгов».

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: некромант Аарам Бледный хочет получить Гримуар Проклятий и другие знания

таинственных Некромогеров, сокрытые в Мертвых Копях.

Награда: +1000 Опыта, +1000 монет, зелье Гения.

Дополнительная награда: за каждый артефакт или документ Некромонгов.

Штраф за невыполнение: репутация с Аарамом — Неприязнь.

Вот теперь у меня был полный комплект заданий! Оказывается, сейчас некромант ко мне относился с равнодушием. Интересно, как бы он себя вел, будь между нами неприязнь? Проверять совершенно не хотелось.

Разобравшись с моим заданием, мы приступили к «подаркам»… Правда, Аарам мало походил на Деда Мороза, но одарил меня знатно — за счет Карла, разумеется.

Как объяснил маг, на темного инквизитора ему ничего из одежды найти не удалось, поэтому вся одежда была или уникласс, или на жреца девятого уровня. Для почитателей Нааму тоже ни на рынке ни на аукционах не было.

«Роба мрачного послушника +1» и «Штаны мрачного послушника +1» были частью составного комплекта. Каждая вещь давала +2 Воли, +1 Выносливости и +1 Брони, а вместе они добавляли еще +1 Воли.

«Перчатки экзорциста +2», рассчитанные на любых жрецов, добавляли +3 Воли и +4 к урону против нежити.

«Сандалии кровавого ритуала» прибавляли +3 Выносливости, а «Пояс разрушителя +1» — по 2 единицы к Интеллекту и Воле. Два «Браслета экзорциста» с +1 к Выносливости и +2 к урону по нежити. Наголовная «Повязка легкости мысли +3» повышала на +8 Ману и Энергию.

— А Ловкость? — поинтересовался я.

— Ядовитый туман не позволит эффективно использовать твою пращу. Но несколько колец на ловкость я припас.

Колец оказалось три набора по две штуки. Всего можно было одевать по два кольца на руку, комбинируя наборы.

Кольца Ловкости добавляли +1 к Ловкости каждое и содержали каждое по одному заряду заклинания «Скачок». Кольца Силы давали по +1 к Силе и содержали заклинание «Мощного удара», а аналогичные Кольца Интеллекта были заряжены «Хамелеоном».

— Заряда хватит на одно использование, но ты можешь подзаряжать их, вливая собственную ману 2 к 1. Это получится по 60 маны на кольцо.

Конечно, в мага эти колечки меня бы не превратили, но подержаться подольше могли бы помочь. Немного подумав, я

одел комплекты на Силу и Ловкость, как наименее разогнанные экипировкой статы. Мне катастрофически не хватало грузоподъемности!

— Эта сумка получше твоей будет, — бросил мне некромант небольшой рюкзак.

30 ячеек (из них 25 потайных), +2 Силы и +20 килограмм к грузоподъемности. Вкууууусно!

Оставались свитки и магические жезлы. Пока я переодевался, некромант внимательно наблюдал за моими действиями и откровенно хохотал, когда я пытался натянуть сандалии на носки. Их игра интерпретировала как декоративный элемент и поместила в соответствующий слот, но лишь после того, как я мог проделать это физически. Куртку и перчатки охотника я решил оставить, а вот колечко друида — прихватить с собой.

В результате у меня получились такие характеристики:

Раса: нежить (подвид: зомби, исходный материал — человек)
Имя: Бес
Тип аккаунта: ограниченный (ЗК ver.4.1)
Возраст: 20 лет
Уровень: 10 (Опыт: 1940 из 10500)
Класс: Жрец (покровитель: Нааму Бездонный)
Параметры:
Сила: 10 (6+4) [17 %]
Ловкость: 6 (4+2) [12 %]
Выносливость: 6 (1+5) [87 %]
Интеллект: 5 (1+4) [85 %]
Воля: 16 (5+11) [65 %]
Восприятие: 49 [65 %]
Удача: 1 [75 %]
Харизма: 2 [35 %]
Вторичные параметры:
Здоровье: 46/85
Энергия: 44/44
Мана: 92/92
Благодать: 167
Меткость: 79 %
Шанс уворота: 0.5 %
Шанс крита: 5.23 %
Атака: 5-10 (15–26 дистанционная)
Маг. Атака: 4–8
Броня: 6 (4+2)
+8 к урону в рукопашную

+8 к урону по нежити

Неплохо! Вещами я добрал почти половину статов, которые были принудительно загнаны в мое Восприятие, так что тянул на добротный пятый-шестой уровень. Впрочем, умения и навыки были у меня развиты несколько выше, чем обычно на моем уровне, а уж свитками я и вовсе уверенно компенсировал свои просадки.

Кстати, о свитках.

Некромант одарил меня двумя типами свитков: около двух десятков пятнадцатого уровня, которые я мог копировать, несколько штук мощных и дорогих заклинаний, и пятью молитвами двадцатого уровня.

К первым относились «Скачок» (3 штуки, Магия Воздуха), «Каменная кожа» (5 штук, Магия Земли), «Усмирение мертвеца» (5 штук, Магия Смерти) и «Покров Тьмы» (2 штуки, Магия Тьмы).

К средствам «на крайний случай» некромант причислил «Огненную Стену», «Невидимость», «Касание Гнили» и «Паралич» — все в единственном экземпляре и пятидесятого уровня.

Ну и молитвы: «Слово Изгнания», «Святое присутствие», «Отречение», «Проклятая земля» и «Бич мертвых». Причем первые две относились к светлым! В ответ на мое недоумение, Араам лишь усмехнулся:

— Главное, чтобы ты сам не изгнался и не перепугался. Твой Нааму темный, так что светлые молитвы будут ослаблены вдвое, но против нежити все равно лучше, чем ничего. А теперь давай посмотрим, на что ты способен.

И мы занялись моими умениями и навыками. Для начала боевыми. В ветке «Экзекуции» у меня было изучено всего два умения: «Изгнание Зла», которое пыталось обратить нечисть низкого уровня в бегство, а в случае неудачи, наносило 20–30 урона магией (22–35 с прибавкой от Теологии); и «Клеймо Еретика», помечавшее враждебного иноверца, не позволяя ему скрыться и повышая получаемый от жреческих молитв урон на 10 %.

На выбор предлагались «Молот Правосудия» и «Очищение». «Молот» наносил 1-22 урона в зависимости от степени вины жертвы, а «Очищение» поджигало жертву на 5 секунд, нанося 2–5 огненного урона в секунду. Взял оба — они были завязаны на уровни навыков и умений, и в перспективе хорошо разгонялись. Вложив дополнительно по два очка умений в каждое, с учетом своей Теологии я разогнал урон до 1-30 единиц и 3–6 в секунду соответственно.

Теперь наступила очередь навыков. Близки к заветной

пороговой черте у меня оказались следующие: Теология (17), Портняжное дело (11), Болотство (4), Пращник (13) и Каллиграфия (7). Остававшиеся четырнадцать очков Навыков, которые больше не было смысла беречь, я раскидал между Теологией, Болотством, Каллиграфией и Пращником, округлив их.

Из новых умений я сразу же изучил опробованное мной «Малое покаяние» из Теологии и массовое заклинание «Гнус» из Болотства, призывавшее рой жалящих насекомых. Оставшись без друидского кольца, выучил на замену потерянному кустику «Трясину». Очень уж меня впечатлила его демонстрация, устроенная Нааму в Храме. Больше ничего полезного не оказалось: Пращник предлагал пассивное повышение шанса крита, а Каллиграфия 1 % шанс создания сразу двух свитков. В общем, в ближайшей перспективе оба умения были для меня бессмысленны.

Некромант одобрил мой выбор. А потом достал крохотный, едва ли больше ногтя, пузырек и сунул мне в руки:

— Пей! — приказал он.

Быстро глянул что это за отрава: «Зелье Гения». Пожав плечами, выпил.

> Вы выпили Зелье Гения!
> Получено очко Параметров: +1 (авто).
> Получены очки Навыков: +5.
> Получены очки Умений: +10.

Аж дух захватило! Откуда это у некроманта? Да за такую бутылочку любой хай-левел не задумываясь любую эпическую шмотку со своего плеча не пожалеет! Жаль только, что на зелье тоже действовало автоматическое распределение параметров. Очки навыков я не задумываясь бросил в Теологию — она поднимала силу от всех жреческих и инквизиторских умений. По два очка Умений бросил в «отстающие» экзекуторские молитвы, а остальное уже традиционно приберег — на крайний случай.

Такая перетасовка навыков не могла не сказаться на моих параметрах. Открыл окно персонажа — и точно! +1 Интеллекта, +2 Воли и +1 Выносливости стали приятным довеском. Итого я благодаря навыкам заполучил себе 14 лишних статов — половина от того, что мне принесли бы мои 10 уровней.

Теперь жезлы. Их оказалось два: жезл «Оглушающего удара» с пятью зарядами аналогичного заклинания Магии Воздуха десятого уровня и жезл «Каменного шипа» Магии Земли на пять зарядов.

— Постарайся особо ими не размахивать. Без

соответствующих навыков или талантов эти штуки могут не вовремя заклинить, разрядиться, а то и вовсе в руках взорваться, — предупредил маг.

А я уж было решил обвинить его в жадности: слабоваты были «волшебные палочки»! Хорошо еще, что я сам не обзавелся какими-нибудь «Метеорами» или «Кислотными облаками», упакованными в жезл, с меня станется.

— Держи, приберег напоследок, — с этими словами некромант сорвал с меня волчий клык и повесил вместо него украшение в виде пылающего глаза.

Я залез в свойства и едва не задохнулся от восхищения: «Око Инквизитора»! Первая вещь, предназначенная для моего класса!

— Ну что ж, с этим хламом, — Аарам ткнул пальцем в мою сумку, — разобрались, а теперь давай задобрим твоего болотного бога и попросим его о парочке маленьких чудес…

Глава 37
Испытание боем

Для создания алтаря мы вышли в уютный зеленый дворик при усадьбе некроманта. Выкопав неглубокую ямку, я взял у мага флягу с водой и вылил туда, создавая рукотворную лужу.

Как там создавать алтарь? Нужны какие-то слова или просто нужно захотеть? Или помолиться? Пожалуй, это могло сработать, если правильно подобрать слова… Впрочем, многословностью я как раз и не отвлекался, поэтому нужен был способ управляться молча.

Например, просто задействовать некое умение, создающее алтарь. Умение, которого у меня не было. Или было? Далеко не все заклинания нужно было произносить вслух — для каких-то хватали жеста, некоторые управлялись мысленно. Не говоря уже о физических умениях.

Поэтому я просто коснулся поверхности воды и представил, как лужа превращается… Превращается во что? Как выглядит алтарь Нааму Бездонного, божества болот? Наверное, как миниатюрное и бездонное болото! Поболтать рукой, превращая воду в мутную, бросить пучок травы — это у нас будет тина…

Я увлекся процессом и сам не заметил, как лужа превратилась в крохотное болотце. И почему-то я был уверен, что до его дна мне дотянуться не удастся.

— Отлично! — Аарам сильным ударом в спину толкнул девушку по направлению к луже.

Девушку? Как, когда, откуда? Наверное, маг привел ее, пока я был занят с алтарем.

Та обреченно шагнула вперед. Шаг. Еще один. Едва нога девушки коснулась затянутой плотным ковром тины поверхности, как некая невидимая сила ухватила ее и одним рывком утащила под воду — даже всплеска не оставив на болотной глади!

> Нааму принимает ваш дар!
> Благодать: +300 (467)

— Что ты творишь! Нааму и драгоценные камни с радостью принимает! — не сдержался я.

— Зачем же бездарно растрачивать драгоценности? — удивился некромант, — Рабы дешевле.

И он был прав. Во время предыдущей своей игры я слышал о такой статье дохода у некоторых игроков или даже кланов —

работорговля. Подавляющее большинство НИПов было привязано к своему месту рождения и не могли от него далеко отходить. Исключениями были некоторые квестовые «неписи», торговцы-караванщики и специальные служащие с зоной ответственности размером с королевство. И если за торговцами и особо важными НИПами ИскИны довольно пристально следили, не позволяя пускать их в расход, то с квестовыми все было просто. Стоило взять задание на сопровождение какой-нибудь Красной Шапочки и все — веди ее, куда хочешь. Хоть в море топить, хоть на невольничий рынок. Погибнет, значит задание будет провалено, а «непись» через положенные двадцать четыре часа возродится на своей точке, ничего не помня и с радостью соглашаясь на помощь любезного бессмертного, вызвавшегося проводить маленькую заскриптованную девочку через страшный лес.

Опытным путем игроки находили вот таких простейших заскриптованных «болванчиков» и продавали. Дороже всего стоили всякие кузнецы, портные, лесорубы и прочий мастеровой люд, способный механически и безропотно делать свою работу, на которую были запрограммированы. А самыми дешевыми были «смертники», продаваемые на убой — они не сидели годами в подпольных мастерских, а умирали и снова возрождались, чтобы быть проданными на заклание снова и снова.

— Теперь ты сам. Впрочем, могу вернуть их назад своим ученикам, в Мучильню.

Я посмотрел на изможденные и перепуганные лица несчастных НИПов, на их изрезанные ритуальными знаками руки. Убедив себя, что это просто игровые куклы, и после возрождения они снова окажутся дома позабыв о том, что с ними случилось, я лично отправил еще двух «неписей» в бездонную лужу: светловолосого мальчика-пастуха и хмурого бородатого лесничего.

Получив еще три сотни Благодати за щедрое подношение, я вдруг явственно ощутил божественное присутствие. Словно кто-то большой и сильный наблюдал за мною из бездонных глубин алтаря. Скрывавшееся там существо было сытое и довольное. Как бы не подсел мой покровитель на такой тип угощения!

— Теперь клади на алтарь вещи, — подсказал маг.

— Я собираюсь в опасное путешествие. То место наполнено живыми мертвецами, опасными тварями и воздух там отравлен. Впрочем, это как раз меня не особо смущает, — поспешно добавил я, вспомнив про свой иммунитет, — И прошу нижайше твоего благословения.

И начал раздеваться, по очереди кладя вещи на алтарь и на всякий случай не отпуская их — мало ли, примет за очередное

подношение. Обошлось. Внешних проявлений божественной силы не было, поэтому, продержав вещь на алтаре около минуты, я ее убирал и клал следующую.

Первым на алтарь легла моя верная боевая лопата, для которой битва в Храме не прошла бесследно. После нее, убедившись, что лопата получила божественное благословение, я положил Око Инквизитора — свой единственный предмет класса «редкий» — а потом уже все остальное.

В результате тройной трансформации, из моей лопаты получилась вот такая вот штука:

> Лопата тройного проклятья
> (двуручное оружие, редкий)
> Урон: 2–5 + 5 (Смерть)
> Дополнительно:
> «Прополка», удвоенный (х2) урон против Растений.
> «Упокоение», удвоенный (х2) урон против Нежити.
> +5 к умению «Закопаться».
> 3 % шанс оглушить цель.
> Прочность: 300/300
> Вес: 3 кг
> Требования: уровень 10, раса Нежить.

Практически уникальный артефакт ручной работы, к которому приложил руку священник Амалии, темный жрец Менкаура и лично Нааму Бездонный! Радовало глаз своими свойствами и украшение:

> Око болотного Инквизитора
> (украшение, редкий, персональный)
> +5 к Воле
> +5 к урону против Нежити
> +5 к силе всех умений «Болотства».
> Дополнительно: дает 3–5 Благодати при убийстве еретиков.
> Прочность: 100/100
> Требования: уровень 10, класс Инквизитор, симпатия с Нааму Бездонным.

Остальным предметам перепало совсем чуть-чуть от божественной милости: +1 к Выносливости на робу, сандалии, пояс и перчатки; +5 к Энергии на каждый из браслетов; +1 к Воле на повязку и по +2 к Мане на каждое кольцо, включая друидское. Своеобразное чувство юмора проявил мой покровитель, наделив штаны довольно редким и полезным

эффектом — иммунитетом к Страху. Разумеется, каждая вещь теперь имела что-то вроде персональной отметки божества и требовала симпатии с Нааму. В общем, боженька как бы намекал, что ссориться с ним настоятельно не рекомендуется.

Жезлы сменили свое название, но не описание, так что мы могли только строить догадки, что с ними сотворил болотный бог. Воздушный теперь назывался не иначе, как Жезл лихорадочного удара, а земной — Жезл зыбкого камня. Экспериментировать мы не стали — опасались побочных эффектов, да и число зарядов было конечным, и перезаряжать жезлы было нельзя.

Оставив лужу-алтарь в покое, мы вернулись в дом. Для начала, я выпросил у некроманта одного из его дохлых рабов, чтобы тот отнес письмо на почту и отправил его до востребования на указанное мной имя: мой ЗК-аккаунт запрещал пользоваться почтовыми отправлениями.

Содержимое письма было простым:

> «Привет! Слышал, у вас есть работенка для темных инквизиторов моего уровня? Готов встретиться в удобное для вас время для обсуждения…»

К письму приложил 10 монет. Теперь «Калиму» будет известен мой класс, уровень, имя и город, куда меня занесла судьба. А еще то, что я предпочитаю личную встречу переписке. Все пароли и методы шифровки были обговорены заранее, так что… Так что мне оставалось только ждать ответных вестей!

Затем, отпросившись у некроманта, я отправился в поселок, к своему знакомцу-портному: за новым языком и его «фирменным» вензелем, благо вся одежда на мне была полотняная. Вот короткий путь к поселку был перекрыт.

Несколько злых игроков с мигающими никами толпились у Западных ворот. Жертвы ПК-шеров, судя по всему, уровни от 10 до 14, только-только из нубятника. Они пытались что-то объяснить стражникам, но те лишь ухмылялись: лезть в разборки бессмертных было вне их компетенции, для этого существовали другие службы. Зато посмотреть на бесплатное зрелище, да еще и не сходя со своего поста — это они всегда готовы.

Жертв ПК-шеры выбрали идеально: едва-едва «оперившиеся птенцы», которые наконец-то получили заветный десятый уровень и добрались до города. Наверняка тут же все свои сбережения спустившие на новую экипировку и установившие здесь точку привязки.

Вот только все задания — они вне городской черты, равно как и «нубская» экипировка по доступным ценам, оставшаяся в

стартовой зоне вместе с дешевыми наставниками. Теперь им здесь и не приодеться, и денег не поднять на заданиях: на выходе ждут злобные ПК-шеры. Вещи ломаются, выпадают при смерти вместе с деньгами — одни сплошные убытки и моральные разочарования. Им бы найти кого посильнее из игроков и помощи попросить. Или просто дождаться, когда убийцы устанут и уйдут по своим делам или выйдут из игры. Но, судя по интенсивности мигания, «нубы» уже несколько раз пытались прорваться своими силами.

Хоть я и идентифицировался как обычный «непись», но все же следовало быть осторожнее: зомби в здешних местах явление исключительное, могут и за моба принять, со всеми вытекающими. Поэтому, потолкавшись в толпе сочувствующих, собравшихся у ворот, я использовал «Поиск жизни».

Огромное светящееся пятно раскинулось у ворот, окружая нас, и тугой жгут уходил в кусты, слишком уж удобно растущие у самой дороги, в полутора сотнях метров от ворот. Слева и справа у стен, как и положены, вырыты давно пересохшие рвы, а местность сильно пересечена оврагами и ямами, якобы следами былой войны, — в общем, ПК-шеры перекрыли единственный удобный путь. Обычных для такого времени суток торгашей и попрошаек на тракте по понятным причинам не было.

Теперь, когда стараниями некроманта и моего покровителя мне было что терять, я решил не рисковать и пошел в обход, через Северные Ворота. Дорога заняла втрое больше времени, зато добрался я до места в целости и сохранности.

Отдав две тысячи монет (половину своих сбережений!) за услуги портного, я обзавелся новым языком и привязал к себе всю одежду и даже пращу, заполучив на каждую уникальный вензель, дающий +5 к случайной характеристике. Правда, для языка, сандалий и пращи эффект вышел вдвое слабее: все же, это была не ткань.

В сумме я добрал за счет уникальной вышивки 34 очка параметров: по 5 Ловкости, Силы, Интеллекта и Восприятия, по 3 Харизмы и Выносливости и 8 Воли, так что теперь по совокупности параметров вполне тянул на уверенный и хорошо одетый пятнадцатый уровень. Правда, треть очков «съедало» одно лишь Восприятие.

Осталось лишь проверить себя в бою. Распихав все ценное по потайным карманам сумки, я мело направился по Западному тракту прямо к тому месту, где сидели в засаде ПК-шеры. Рисковал? Да, почти вся бижутерия была не привязана, но чтобы ее получить, меня нужно или убить с одного удара, или успеть за минуту выкопать мое тело с двухметровой глубины — отдавать

пусть и легко нажитое, я не собирался. Семь сотен благодати под «Щитом веры» фактически удваивали мое здоровье, догоняя его до 265 — попробуй-ка снеси все это с одного удара! Правда, это был вариант на крайний случай, потому что проверять я собирался боевые возможности Темного Инквизитора, а значит, Благодать нужна мне будет для других целей…

В сотне шагов я остановился. Никого не видно, а значит, это маг, вор или охотник — только у них были возможности к маскировке или невидимости. Если дистанционщик, то у меня могут быть проблемы. Впрочем, воры с их невидимостью и мгновенными прыжками за спину — тоже тот еще подарок. Сперва нужно было «проявить» его, и уже потом действовать по ситуации. Стража бездействовала и в целом развлекалась, а значит, угрозы не чувствовала со своим сороковым уровнем.

Сперва с помощью «Взятия следа» я убедился, что в засаде сидит один человек — аккуратная дорожка проявившихся следов вела к кустам от городской стены, теряясь среди оврагов. Остановившись в полусотне метров от предполагаемого места засады, я полез в интерфейс разработки и вывел на миникарту радиусы зрения и атаки, настроил скрипт, который должен был измерить дистанцию поражения, как только я получу урон.

«Гнус» выглядел, как плотное облако комаров и прочей кусачей и противно гудящей мошкары. Радиус три метра, выделять можно область, так что подойдя к кусту на 48 метров, я запустил туда свой кусачий «проявитель ПК-шеров».

> Вы нанесли урон: 7 (физический) по Димкиллер: здоровье 244/251.

Да, урон невелик. Зато от тучи мошкары нельзя увернуться, броня от нее не защитит. И мой противник теперь был виден. Ник его так и пылал алым:

> Димкиллер (Игрок), грабитель 25 уровня.
> Здоровье: 244/251 * Энергия: 153/155

Он хлопал руками, пытаясь раздавить жалящих его насекомых, и только потом начал осматриваться по сторонам. Заметил меня, но ничего не предпринял — похоже, не мог атаковать на таком расстоянии. Впрочем, я тоже, а потому сделал пять шагов вперед.

Дистанция сорок пять метров, раскручиваю пращу. Он что-то кричит, машет кулаком, но угрозы пока не чувствует. Скорее всего из-за моего низкого уровня и того, что для него я обычный «непись»-зомби.

Вы нанесли урон: 28 (физический) по Димкиллер: здоровье 216/251.

Брони нет, значит, рассчитывает на свою уворотливость или невидимость. Значит, пращу пора убирать — больше у меня не будет пяти секунд на ее раскручивание, а со сниженной вдвое меткостью швыряться в грабителя бессмысленно. Теперь в бой идет тяжелая божественная артиллерия! Вот только из дистанционных у меня было маловато умений.

«Лихорадка»! 9 единиц урона за такт, да по пять раз за 10 секунд — это ему еще почти четверть оставшегося здоровья срежет.

Дистанция сорок два метра! Бежит, бросаться ничем не собирается, хотя на ходу вытаскивает метательный нож. Значит, или владеет им плохо, или Восприятие слабо развито. А всякие там прыжки за спину и мгновенные перемещения работать с двадцами метров начинают. Вот только кто ж его так близко к себе подпустит?

«Болотное проклятье» ему как раз под ноги. Димкиллер запнулся на бегу, метнул нож с дистанции тридцати метров и тут же ушел в инвиз.

Димкиллер наносит вам урон: 32 (38 — 6Б) (физический).

Здоровье: 93/125

А вот тут и стала видна разница между экипировкой и уровнями. Еще два-три таких удара, и меня можно закапывать! Хотя, закапываться я и сам прекрасно умею… Лечиться мне нечем — надо бы свежей плоти прикупить на рынке — так что вешаю на себя «Щит Веры».

Через секунду невидимка получит урон от «Лихорадки» и снова проявится. Ну или, на крайний случай, можно использовать уже проверенную связку: наведение комариной тучи по проявленному следу.

Кто-то громко кашлянул шагах в двадцати передо мной. Скрипт послушно отрисовал на миникарте место, откуда раздался звук.

«Болотный огонек» туда!

Вы нанесли урон: 9 (болезнь) по Димкиллер: здоровье 198/251.

Появился, не запылился. Еще один метательный нож пролетает мимо, в руках ПК-шника появляются зловещие

кинжалы. Дистанция как раз для прыжка, так что…

«Молот Правосудия» на противника.

> Вы нанесли урон: 69 (магия) по Димкиллер: здоровье 129/251.

Едва сверху рухнул «небесный молоток», свалившись прямо на голову грабителю, тот снова пропал из виду, как я предполагал. Поэтому сразу же применил «Скачок» из кольца, который перенес меня на десять метров вперед. Колечки многоразовые, их потом потом и перезарядить можно. За спиною слышны чертыхания промахнувшегося противника. Его точка снова пропадает с миникарты, значит, сейчас таки он меня достанет. Можно было, конечно, снова прыгнуть, используя второе кольцо, но мой план был иным.

«Беспомощно» озираясь по сторонам, я дождался удара.

> Димкиллер наносит вам урон: 0 (63–63'Щит Веры').
> Благодать: — 315 (292).

Коснуться его рукой и сперва «Очищение» на 7-12 урона каждую секунду, а потом «Игла Инквизитора»…

> Вы нанесли урон: 11 (огонь) по Димкиллер: здоровье 117/251.
> Вы нанесли урон: 22 (магия) по Димкиллер: здоровье 95/251.
> Вы нанесли урон: 9 (болезнь) по Димкиллер: здоровье 86/251.
> Вы наносите себе урон 11 единиц (магия): здоровье 93/125.

Выходит, «Щит» не поглощает урон, который я наношу себе сам — плохо! Зато на противнике теперь висит сразу два моих проклятья. Жаль только, что «Игла Инквизитора» требует прямого контакта и неподвижности жертвы. До отката «Молота» еще пять секунд, надо бы чем-то развлечь противника…

«Гнус» вполне неплохо справляется с ролью «развлечения», снова вынуждая Димкиллера отмахиваться от вездесущих — или везде сосущих? — комаров, а я отпрыгиваю на десять метров назад, разрывая дистанцию. В невидимость под двумя проклятьями он уйти не сможет, так что придется бежать ко мне пешком.

Дистанция пять метров! Второй «Болотный огонек», призванный фактически в лицо, вынуждает его зажмуриться и

сбиться с шага. Пылающий эффект «Очищения» на грабителе погас — проклятье прекратило действовать, сняв ему в общей сложности полсотни здоровья.

«Молот Правосудия» откатился! Сверкающий спецэффект падает с небес, и тут я шагаю едва живому ПК-шнику навстречу, принимая в свои объятья, снимая «Щит» и снова применяя «Иглу Инквизитора».

Димкиллер погибает!
Опыт: +520 (2460 из 10500)

Ничего не выпало. Обыск тоже ничего не дал: то ли все уже успел сбагрить, то ли тоже сумочка была с секретом. В общем, кроме опыта и шишек — никакой прибыли.

Ну, хоть не покрасили за ПК-шера, и то ладно. Напоследок он приложился ко мне аж на полсотни здоровья, но уж это я как-нибудь переживу. В общем и целом мой эксперимент оказался удачным: будучи десятым уровнем, я смог завалить двадцать пятого. Вот не было смысла вступать в рукопашную и сжигать «Щитом Веры» половину своей Благодати — лупил бы себе «Молотом» или расстреливал его из пращи, не сближаясь.

От моих умений ближнего боя толку особого не было: «Очищение» только выглядело красиво, а урону от него было маловато. Ну, хоть из невидимости выводит, и то ладно. А «Игла» откровенно разочаровала — жертве достаточно было просто разорвать контакт.

Так что единственным способом эффективно вести бой для меня оставалось удержание предельной дистанции и расстрел противника издалека. Удержать, замедлить, связать, оттолкнуть, отпрыгнуть — любым способом держать дистанцию. Иначе все упиралось в «Щит Веры» и мой отнюдь не резиновый запас Благодати.

Хотя, у меня ведь были свитки, жезлы и кольца. Угу. А у противника — зелья лечения, противоядия и прочие способы снять проклятья. Это молодой неопытный ПК-шер понадеялся на разницу в уровне, а более опытный противник мне такой поблажки не даст. Впрочем, у меня еще оставалось немного денег и отмеченное на карте положение Аукционного столба, куда я и направился за припасами…

Глава 38
Последователи

Закупившись тушками животных и чистыми пергаментами для свитков, я вернулся в дом некроманта. Экспериментальным образом выяснил, на каком расстоянии от алтаря действует эффект от пассивки «Малое служение». К счастью, моя комната в эту область попадала, так что я со спокойной совестью мог заниматься делами, получая свои 1–5 Благодати в час от умения.

Но сперва я «отжалел» у себя самого одно очко умений, чтобы выучить атлетический «Скачок» — возможность на три метра увеличить или сократить дистанцию в условиях видимости не далее двадцати метров могла мне очень пригодиться в Копях. А потом до вчера засел за копирование свитков и запись тех молитв, которые были мне известны, но уж слишком долго перезаряжались. В общем, занимался повышением своей боеспособности ну и заодно прокачкой умений.

Каждый третий свиток я относил во дворик и бросал на алтарь наблюдая, как те погружаются в бездну, а взамен растет моя Благодать. К моему удивлению, три свитка Нааму вернул, причем подняв их уровень до номинального: так я обзавелся свитками «Каменной кожи», «Усмирения мертвеца» и «Покрова Тьмы» номинального пятнадцатого уровня, а не ослабленных.

Пару раз сработал шанс на повышение умений, так что переписывание одарило меня +1 уровнем к «Молоту» и «Гнусу». Подняв «Каллиграфию» до 11 а «Писание» до 8 уровней, я решил сделать перерыв. Тем более, что появился зомби-посыльный, которого некромант отправлял на почту: пришел ответ на мое письмо!

> «Предлагаю обсудить при личной встрече. Завтра в 19:00 на Ауке»

И подпись: *Толик*

Путем нехитрых манипуляций, я получил точное время встречи и имя контактного персонажа: Иклот. А встреча должна была состояться завтра около девяти утра. От переписывания меня уже мутило, так что я сменил род занятий, занявшись портняжным делом. Хватило меня всего на пару часов: все мысли вертелись вокруг завтрашней встречи, не позволяя сосредоточиться. Испортив пару карманов, я махнул на все рукой и лег вздремнуть.

Утром вскочил под рев заранее настроенного таймера: на встречу пора! Подхватив сумку, я бегом рванул к почте. Приличный ручеек из прохожих, идущих в ту же сторону, грозил превратиться в настоящую полноводную реку: вот-вот откроется рынок, находящийся неподалеку.

Активно расталкивая локтями людей — а также эльфов, гномов, орков и прочеий люд и нелюдь — до почты я добрался чуть раньше, чем рассчитывал, изрядно помятый и полегчавший на две сотни монет. Впервые за все это время меня обокрали! К счастью, во время карманной кражи вор мог вытащить не больше определенного процента от имевшихся у меня денег либо предмет равноценной стоимости, но было всеравно неприятно.

Быстро оглядев толпящихся возле Аукционного столба игроков и не найдя нужного ника, я пристроился в глубокой тени и залез в интерфейс разработки модов. Новая форма… привязать скрипт… отслеживание в реальном времени… новая переменная… формула… Готово! Теперь каждую секунду скрипт проверял содержимое моей сумки и карманов. И если оно изменялось — выдавал предупреждение, писал, сколько и чего пропало, и, в зависимости от стоимости потерянного, подсвечивал всех НИПов и игроков класса «вор» соответствующего уровня и выше в радиусе двадцати метров, как потенциальных похитителей. Ибо нефиг!

— Бес? Это ты?!

Занятый обеспечением безопасности своего имущества, я и не заметил, как ко мне «подкрался» огромный орк с дубинкой на плече. Хотя дубинка эта скорее напоминала заготовку из которой зеленокожий собирался смастерить себе не то лодку, не то кровать — так она была велика.

Грымха Иклот (игрок), орк-воин 3-его уровня.

Девушка? Орчиха? Мда, умеет она удивить! Лицо мое невольно расползается в широкой улыбке:

— Сестренка!

С большим усилием сдерживаю порыв. Хочется подскочить к ней, обнять и сделать еще целую кучу подобных глупостей, но зомби-НИП десятого уровня, пытающийся подбросить в воздух двухметровую орчиху будет выглядить несколько странно. Слишком много посторонних вокруг. Она делает шаг навстречу но тоже замирает:

— Ты… Зомби? Да еще и «Непись»? Во что ты влип на этот раз, братец?

— Не я влип, а меня влипли… Давай найдем местечко поспокойнее и потише.

— Да, конечно… Вань, только скажи мне… Ты… Ты нашел его?

Я тащил… Точнее, пытался тащить ее за руку, приглядев укромную скамейку в тени кленов, отмалчиваясь. Не хватало еще, чтобы язык отвалился посреди разговора. Присели, внимательно оглянулись и прислушались — нет ли лишних ушей или глаз поблизости?

> Вы обнаружили скрытый объект!
>
> Получено 4 % опыта к таланту «Поиск сокрытого»: уровень 2/10 (26 %).

К счастью, это оказался просто кем-то оброненный кошель. Кошель, к которому была привязан обрывок тонкой, практически незаметной нити. Старый трюк с ловлей лоха на «бесхозный» кошелек. Вот только нитка оборвалась, и приманку запинали ногами в укромный уголок. «Поиск жизни» подтвердил, что рядом с нами никого нет.

— Ну, рассказывай, чем ты тут таким секретным занимаешься. Я так понимаю, что ты тестируешь новую расу в этой игре? — огромная рука орчихи обвела вокруг, — А почему «непись»?

— Ташка… Я в плену. Заперт здесь.

— Ну да. Мы же получили твое письмо, еще неделю назад.

— Какое письмо?

— Ну, о переводе в отдел перспективных разработок. Три месяца в вирт-лаборатории, без связи с внешним миром. Только я думала, что вам и в игры нельзя… Значит, ты этой игрой и занимаешься?

— Нет Наташ, все намного серьезнее. Снимок экрана делать умеешь? Не хочу в логах след лишний оставлять…

Дождавшись ответного кивка, я достал два листка бумаги и начал писать. Наверняка все чаты анализирует специальный ИскИн, который должен вылавливать из общего потока информации слова типа «терроризм», «суицид», «взлом» и тому подобное, и сообщать, куда положено? Так почему бы ему заодно не отслеживать и сбежавших из захоронений игроков вроде меня?

Поэтому я все записал на двух листках бумаги, разделив слова на слоги. Четные писал на левый листок, нечетные — на правый.

> «Меня поймали на шпионаже. Заблокировали чип, засунули в ЗК-капсулу и сюда, в виртуал. Без права выхода, отрезав все связи с миром»…

Глаза Наташки забегали по строчкам, а широкий плоский нос сморщился. Знакомая с малых лет милая гримаска младшей сестренки в исполнении жуткой орчихи выглядела совсем не забавно.

— Ванька, опять твои шутки? Не смешно уже! — наконец, расшифровала она.

> «Я двадцать дней пролежал закопанный в гробу на краю мира, подыхая и возрождаясь. Если бы не случай — до сих пор бы там лежал. Ни форума, ни почты, ни чата — все отключено, выйти в реал тоже нельзя».

Крохотные желтые глазки орчихи увеличивались в диаметре с каждым моим словом. Две ладони-лопаты испуганно прикрывают рот, придерживая рвущийся наружу крик. Вроде уже третий десяток девке пошел, а до сих пор реагирует как школьница. Эх, сестренка, неудачный у тебя год…

— Как же так? А письмо?

— От Сашки мы тоже письмо получили…

Она всхлипнула, и мне пришлось прижимать к себе эту зеленую мускулистую громадину.

Собственно из-за ее Сашки я и устроился работать в «Виртуком». Наташкин жених был отличным парнем: так же как и я, не любил эко-рыбалку и не болел «за наших», каким бы видом спорта эти «наши» не занимались. Предпочитал на досуге хорошую книжку или пешие походы с ночевкой где придется. Лучшего парня, с моей точки зрения, для сестренки и быть не могло. А что? Ей завидный кавалер, а мне — хороший друг с общими интересами и связями в виртуальной разработке!

Полгода назад он принял участие в конкурсе «экстремального программирования» среди молодых разработчиков игрового направления. Заняв второе место, получил приглашение на собеседование в «Виртуком» и успешно его прошел. Пили в две семьи, обмывая новое место работы Сашки. Месяц все было чисто-гладко, молодые уже прикидывали, куда поедут в свадебное путешествие на его первую и весьма солидную зарплату, а через три дня он пропал.

Не оставив никаких контактов, не выходя на связь и не отвечая на звонки. Еще через два дня мы получили от него письмо, что так мол и так, извините, сделали предложение, от которого не смог отказаться. Трехмесячная вирт-командировка, карьерный рост, вернусь богатым и соскучившимся… Писать бесполезно — проект закрытый и жутко секретный — как выберусь, сам отзвонюсь. И мы поверили. А через два месяца пришел его расчетный от «Виртукома»: сокращен по

несоответствию за прогулы. Пошли разбираться…

Кричаще накрашенная тетка из отдела кадров поносила Сашку на чем свет стоит: разгильдяй, лоботряс, тащили всем отделом. А потом закрутил роман с какой-то вертихвосткой из отдела тестирования и укатили молодые влюбленные в неизвестном направлении. И через пару недель их обоих сократили по несоответствию задним числом. Даже расчетные пришлось родственникам отправлять — никаких контактов не оставили.

Сестра из своей комнаты три дня не выходила, все поверить не могла. Собственно, и никто не мог. Что до меня, так я и в командировку никакую не верил: нам из-за нее пришлось свадьбу отменить, хотя все уже было заказано и оплачено, родственницы уже и платья-серьги для торжества закупили. Не стоит этого ни карьера, ни золотые горы. А теперь вот сбежал с какой-то тестировщицей практически из-под венца. Я бы, скорее, поверил в то, что его перепрограммировали, чем в эту чушь. И Ташка со мной была согласна.

А потом Пал Палыч как гром с ясного неба: Александр Тихонов за последние три месяца город не покидал, вирт-системами связи и оплаты не пользовался и в банках-магазинах не мелькал. Словно и не было никогда такого человека. Уж не знаю, сам он решил проверку устроить или Наташа попросила, но не верить полковнику ФСБ в отставке оснований не было. Приходился он жениху не то двоюродным, не то троюродным дядькой, но души в племяннике не чаял.

В свои планы мы никого не посвящали: только я, сестра да Пал Палыч, который словно помолодел летя на десять, снова занимаясь любимой работой. Никто из нас в «служебный роман» так и не поверил. А вот в то, что в «Виртукоме» дело нечисто — запросто. Руководил операцией и все организовывал, конечно, полковник. Организовал мне послужной список, достал все необходимые документы и рекомендации, устроил собеседование в «Виртукоме». Он же разработал шифры, схему выхода на связь, раздобыл исходники мода, который я потом допилил до «Нити Жизни» и выпустил в свет.

Нам казалось, что мы предусмотрели все! Я даже согласился на имплантирование инъектора, а Пал Палычу удалось по старым связям подключить мой чип к федеральной системе программы безопасности для отслеживания через спутники. Вот только у безопасников «Виртукома» опыта и возможностей оказалось куда больше, чем у нашей «команды спасения без вести пропавших женихов» — сразу видно, что давно методы разработаны и обкатаны. Пошел я за Сашкой, а теперь и сам лежу где-то в вирт-

капсуле на безымянном складе, а сознание — заперто в «Фанмире»…

— Вань, это что же выходит? Значит, Сашка тоже… вот так?

Губы ее предательски задрожали. И рад бы утешить, да нечем.

— Уверен, что да.

— Ты смог! Значит и его можно вытащить!

— Да. Работаю над этим… как могу…

> «Мне закрыли прокачку. Доступ к любой информации. Отрезали язык. Тот НИП что меня спас — одел рабский ошейник. Но эти проблемы я почти решил…»

— Но… Ты же разговариваешь!

«Язык пришит, временно.»

— Ты снимки делаешь? Не забывай! Палычу передашь…

> «Чип заблокировали. Вкололи обезболивающее и снотворное. Привезли на пустырь. Там ангар или сарай. Капсулы. Много капсул, все — ЗК. Засунули в игру голым персом с отключенными ощущениями и обрезанными возможностями. Закопали».

— Чем я… Чем мы можем помочь?

> «Деньги. Купите за реал, я выставлю лот — Тушка кролика за высокую цену. Анонимно, но не дороже 10 000 за раз, чтобы не среагировали боты. Информация. Шлите до востребования через подставных персов.»

— Что именно?

> «Информаторы, которые обеспечивают ЗК. Пусть Палыч пробьет по своим каналам. Я знаю, что есть способы и схемы. Некромант Аарам — список всех квестов. Осторожно с поисковыми запросами, только то, что я говорю, не светитесь! Все что, известно про класс инквизиторов. Локация Мертвые Копи и задания в ней. Пока все.»

Конечно, у меня была еще целая тысяча вопросов! Про Карла и Маркуса, про расу зомби, про Серые острова и Серую библиотеку, про загадочный символ и задание на сбор фрагментов зашифрованного письма… Но ответ придет по почте, которая анализируется, так что чем меньше зацепок я оставлю,

тем лучше.

— Не грусти, Ташка, прорвемся, — ободряюще попытался стиснуть ее плечо, но даже не смог обхватить его пальцами.

— Может, поискать кого-то из знакомых, кто играет, чтобы тебя в гильдию пристроить?

— «Непися» такой необычной расы? Появятся вопросы, на которые я не хочу давать ответы. И еще. Завтра я ухожу на задание, буду улаживать кое-какие вопросы, — выразительно потираю свой ошейник, — так что постарайся написать уже сегодня.

— Ванька, я так соскучилась, — зеленая громадина прижала меня к себе. Хруста костей я не слышал, видать, спасала «Окаменелая кость».

— Еще свидимся. Но без крайней необходимости лучше не встречаться.

— Понимаю. Ой! Слушай, у тебя немного деньжат не найдется? А то я все на портал потратила, чтобы в этот город прыгнуть. Цены тут, скажу я тебе!

— Неужели кольцо в нос присмотрела?

— Да иди ты! — легкий тычок в бок сбрасывает меня со скамьи. — Там просто женщина просит помочь, у нее дочка умирает…

Угу. В этом она все. То замерзшего котенка с улицы приволочет, то всю стипендию перечислит в какой-нибудь фонд в очередной раз умирающей от лейкемии фотографии милого малыша, скаченной с какого-нибудь фотобанка… Добрая и наивная. За это мы ее и любим.

— Показывай, — махнул я рукой.

Женщина действительно там была, и натужно кашляющая девочка лет пяти у нее на руках — тоже. Одеты обе скромно, но ухожено — одежда чистая, все дыры аккуратно зашиты. В общем, на типичных «неписей»-попрошаек не похожи. А девочка и впрямь выглядит паршиво!

Ташка тут же присела рядом и сунула девочке купленный специально по такому случаю леденец на палочке, а сама начала расспрашивать ее маму. Судя по всему, жили они далековато от города, у границы болот, что раскинулись к югу. Однажды дочка заболела, но ни местная знахарка, ни колдунья с ближайшего хутора помочь не смогли. Проезжавший мимо жрец тоже оказался бессилен, но наказал им ехать в Храм Амалии Целительницы.

Так она и сделала. Собрала по родственникам и соседям денег в дорогу и отправилась в путь. Отыскала Храм и попросила о милости у богини. Вот только одной молитвы оказалось мало, как ей объяснили жрецы. Пришлось ей бросить на алтарь все

остатки денег и фамильное кольцо, доставшееся от матери, но эти подношения не разжалобили богиню.

Вот и сидит она здесь уже третий день, уповая на доброту человеческую. Поначалу приставали к ней попрошайки, но узнав о беде ее, оставили в покое и даже разрешительный камень выдали, чтобы прочие несчастную женщину не трогали.

Я заглянул в мятую жестяную кружку: три сотни монет за три дня. Посмотрел информацию по девочке.

Отрицательный эффект «Болотная лихорадка», длительность 48 суток.

Мда. Столько она не протянет. Здоровье уходит по капле, но сколько там тех хитпоинтов у такой крохи? Вряд ли избалованную щедрыми дарами Амалию удастся разжалобить слезливой историей и тремя сотнями монет. Здесь нужен или хороший лекарь, или игрок-целитель приличного уровня. Очень добрый игрок, потому что на этом задании даже мне опытом не поживиться, судя по уровням девочки и ее мамы. А уж всяким там богам и разжиревшим на щедрых подношениях жрецам и тем более до них дела нет.

Стоп! А я здесь кто такой сижу? Жрец я, или кусок мяса ходячий?

— Ташка, копай ямку! — скомандовал я.

— Ты что в роль вжился? Девочка же живая еще!

— Копай-копай, фокус покажу. Есть у меня один не шибко привередливый приятель…

Выливаю воду в флягу, возношу глаза к небу и швыряю на алтарь десять монет. Ну, Нааму, твой выход! Не за деньги работает, а за репутацию! Тем более, ты у нас самый лучший в мире специалист по болотным лихорадкам!

— Бросайте сюда деньги, — показываю, — нет, все не надо, хватит и пары монет. Этот бог хоть и не такой сильный, как Амалия, но зато и людские беды ему не чужды. А деньги вам пригодятся.

— А молитва?

— Его зовут Нааму Бездонный, бог болот. Любые слова, лишь бы от сердца…

Симпатия в отношениях с божеством, сан истинного жреца, да помноженные на моего «Безбожника» принесли плоды.

> Ваши молитвы были услышаны!
> Нааму Бездонный принял жертву!

Тусклое фиолетовое сияние окутало девочку. Та крепко зажмурилась, а когда спецэффект рассеялся, я проверил ее статусы. Эффект «Лихорадки» пропал, как я и надеялся.

— Прими от меня и это, бог болот. С надеждой на твою помощь и покровительство… Когда все прочие боги отвернулись от моего горя, только ты помог.

С этими словами женщина что-то сорвала с шеи и швырнула в бездонную лужу. На солнце ярко сверкнул символ Амалии и пропал, даже не оставив кругов на мутной поверхности алтаря.

> Вы привели новых почитателей к своему богу.
> Репутация с Нааму Бездонным увеличилась.
> Благодать: +100 (430).

Вот так чудо-чудесное!

> Вы выполнили скрытое задание «Заболевшая девочка».
> **Опыт:** +250 (1340/8300).
> Получен свиток молитвы «Последняя надежда».

Интересно, а еще раз этот фокус сработает?

— Сестра, у тебя есть что на алтарь бросить?

— Только вот это, — махнула она дубинкой.

— Бросай. И проси у Нааму Бездонного стать твоим покровителем…

Огромный обломок дерева бесследно пропал в луже, а я получил еще одно сообщение:

> Вы привели новых почитателей к своему богу.
> Репутация с Нааму Бездонным увеличилась.
> Благодать: +100 (530).

Ну-с, кто тут заказывал опиум для народа? Истинный жрец Нааму и его походный луже-алтарь идет к вам!

Глава 39
Мертвый жрец и Мертвые копи

Распрощавшись с сестрой, я вернулся к аукционному столбу. Одет я был «с иголочки», а вот вооружен старой-доброй пращей да протюнинованной лопатой. Вот и решил подыскать что-нибудь под себя. К сожалению, на мой уровень ничего подходящего не было: единственная праща предназначалась для пятнадцатого уровня и стоила дороже, чем я пока что мог себе позволить.

Зато нашелся рецепт для кожевника, по которому тот мог изготовить новую, как раз на одиннадцатый уровень. Осталось только найти и уговорить мастера, купить все необходимые компоненты и поднять уровень. Всего-то! Но рецептик я все же выкупил. А заодно еще одну святую книжицу: «Откровения святой Лары» написанной одной из жриц Амалии.

До вечера я читал, шил и писал свитки и складывал их стопкой, точнее, двумя — одну для себя и одну для жертвоприношения, пока алтарь откатывался. Ну и, разумеется, каждый два часа гонял посыльного зомби на почту…

Книжица оказалась занятным сборником пророчеств, каждое второе из которых было подтверждено временем. Правда, все они были достаточно «бытовыми»: неурожай в восточной части Империи (поля у одного из сел затопило во время полноводья), шествие ведьм в городке на северных окраинах (напившийся мужик спалил дом с женой и тещей, назвав их ведьмами, насылающими чертей, стоит ему пригубить хмельного) да поворот речки вспять (мужики собрались и подняли на вилы тролля, что дань брал за проход по своему мосту — после его смерти мост упал и устроил запруду). Но куда интереснее был изученное мною теологическое умение:

> **«Божественное вдохновение»**. Вознося молитву своему покровителю и нижайше прося у него благословения на битву или в ремесле, вы получаете случайный навык и умение.
>
> Длительность: 2.5 часа.
>
> Уровень полученного навыка и умения: 13.
>
> Перезарядка: 24 часа.

В теории вкусно, даже очень, фактически одиннадцатый навык на халяву. А на практике — навыков и умений множество, и шанс заполучить что-то действительно полезное очень мал.

Зомби притащил письмо от сестры. Там не было ничего личного, только найденная на просторах вирта информация, которую я запрашивал. Ее изучением я и занялся.

Для начала, Аарам Бледный. Информации о нем было немного. Колдун-самоучка, знания искал в библиотеках и затерянных храмах, не вылезая из них годами, за что и получил свое прозвище. 87-ой уровень, в город Ривер перехал два года назад, сразу попав в поле зрения Тайной Канцелярии. Сильнейший чародей города, да еще и некромант. Сотрудничает с властями, продает свитки и неквалифицированную условно живую рабочую силу. Список заданий…

А вот тут меня ждал первый сюрприз. Все задания некроманта были рассчитаны на игроков от 50-ого уровня и среди них не было ни одного из тех, которые получал я. В основном некромант искал знаний, отправляя бессмертных в затерянные библиотеки или хорошо охраняемые могильники. В принципе, поход в Мертвые Копи с характером «непися» увязывался, но до меня никто такого задания не получал!

Теперь Копи. Локация была введена чуть больше двух лет назад вместе с анонсом неиграбельной расы некромонгеров. Тогда она называлась Мистические Пещеры. Множество заданий для игроков высокого уровня, новые монстры и артефакты… Но что-то пошло не так. Два года назад небольшим патчем все завязанные на Копи задания были убраны, соседняя деревушка «ушла на бессрочную профилактику», а сама локация наполнилась ядовитыми туманами, сменив название на Мертвые Копи.

Тогда откуда у Аарама такой интерес к этому месту? Недосмотр разработчиков, вычищавших задания? Или отголоски грядущего аддона и полноценного ввода некромонгеров в игру? Надо бы расспросить некроманта, откуда тот узнал о Копях.

Ну и, на сладкое, класс инквизиторов. Судя по добытой на форумах информации, это был вполне полноценная играбельная специализация, которую разработчики ввели относительно недавно для класса «жрец», причем, только для светлых. Возмущенные темные жрецы строчили многочисленные жалобы разработчиком, ответом на которые стало заявление, что для них тоже доступна данная специализация, «нужно только поискать».

Двухмесячные поиски игроков закончились официальным извинением со стороны разработчиков и временной заморозкой заданий на эту специализацию для светлых. Оказывается, по чьему-то недосмотру чтобы стать Темным Инквизитором, нужно было иметь не 5 Восприятия, а целых 50 единиц! Так что теперь по миру бродило больше трех сотен светлых обладателей

уникального подкласса, и всего лишь несколько темных инквизиторов. Не считая меня.

Гайдов по светлому классу было достаточно, а вот для меня не нашлось ничего: коллеги по ремеслу тщательно оберегали свои секреты.

Дождавшись, когда некромант закончит занятия со своими учениками, я бесцеремонно ввалился в его кабинет, где он имел обыкновение проводить час-два после уроков.

— Как я попаду в Копи? — мне показалось, что это хороший вопрос для умеренного проявления наглости и бестактности.

— Как и все мои предыдущие посыльные: порталом.

Аарам щелкнул пальцами, и дверь за моей спиной с оглушительным грохотом захлопнулась, буквально швыряя меня на пол. К счастью, обошлось без переломов, всего-то десяток здоровья снялось, хвала моей броне.

— Откуда вы узнали про некромонгеров?

— Я помогал Карлу и Марку ловить юного Каролиса. Что-то ты стал слишком разговорчивым, раб. Мне это не нравится, — обронил некромант и хлопнул в ладоши.

Во рту стало влажно и пусто. То, что еще совсем недавно заменяло мне язык, медленно вытекало на подбородок. Учтиво поклонившись, я вышел за дверь и вернулся в свою комнату. Там быстро набросал еще одно письмо-просьбу к Таше. Мне нужна была информация! Список изменений патча, которым были закрыты Мертвые Копи. Все задания Карла-могильщика. Все же, это он инициировал расследование и был моим хозяином.

Что еще? Ритуал зомбификации, Серые острова, загадочный символ… Нет! Слишком явные следы, не сейчас. Что могло связывать все это, но не вести ко мне? Символ был в склепе у Карла и у некроманта в шкатулке. Вместе с описанием ритуала. А шкатулка откуда? Из Серой библиотеки. Острова, гм, тоже — Серые. Почему именно серая, а не бурая или черная? На всякий случай, добавил вопрос про библиотеку в свой список и передал его посыльному. Отправить на почту, до востребования, ключевое слово, оплата…

И снова свободен до вечера. На свитки уже смотреть не могу, от иголки следы на пальцах. Чем еще заняться? Зверушек вскрывать или наведаться к Маркусу? Я же, вроде как, на службе состою… Хотелось написать сестре о встрече, но решил не подставлять ее лишний раз. Да и разговаривать, собственно говоря, мне с ней было нечем, стараниями Аарама.

Впрочем, как раз это и было поправимо, а потому я отправился в Малую Ривенку, к своему знакомому портному, за новым языком… Там же заодно и немного прокачал репутацию с

жителями села: натаскал воды тетке Аглаше, нарубил дров старому деду Здышке, послушал и покивал пьяным слезливым бредням бывшего кавалериста пятого конного, заодно получив задание на поиски его однополчан — в общем, играл, стараясь не думать о предстоящем путешествии.

В жилище некроманта вернулся еще засветло и сразу же отправил посыльного на почту. Вернулся в комнату и уселся за свитки, дожидаясь возвращения зомби. Но первым в комнату буквально ворвался Аарам, заклинанием превратив дверь в щепки и разметав мои бумаги.

— Планы меняются, ты отправляешься немедленно.

— Что случилось?

— Старый знакомый сообщил, что папаша покойного вундеркинда вернулся из Призрачных Земель и ищет меня… У тебя десять минут на сборы, жду в кабинете…

Он резко развернулся и направился к выходу. Появившийся, было, у него на пути в дверном проеме зомби-посыльный под взглядом некроманта рассыпался грудой мертвой плоти.

Дождавшись, когда шаги мага стихнут вдали, я обыскал останки и достал письмо сестры, сунув его, не глядя, в сумку. Что еще? Два стака звериных тушек отправились туда же. В таком виде они места занимают меньше, хотя, если их «разобрать на запчасти», то можно жрать каждый орган по отдельности, получая за них разные бонусы. Свитки. Большая стопка отправилась в сумку, автоматически разделившись на стаки по типам. Выделив малую, использовал «Жертвоприношение».

> Ваши молитвы были услышаны!
> Нааму Бездонный принял жертву!
> Благодать: +300 (830)

Неплохо я наштамповал за полтора дня-то! Хоть ты в Ксероксы иди работай. Горка снарядов тоже в сумку. Перегрузка? Половину пришлось высыпать — еще бы, от 300 до 700 граммов весу каждый! Итак уже рюкзак почти весь забит. Но ничего, почти все это расходка, которая улетит достаточно быстро.

Осмотрелся: вроде бы ничего не забыл. Алтарь на перезарядке, «Жертвоприношение» тоже. Помедитировав пару минут, я тут же слил 35 Благодати на свеженькое умение, чтобы заполучить какой-нибудь боевой навык:

> Вы изучили новый навык: «Щитоносец»! Уровень: 13.
> Параметры: Выносливость, Сила.
> Выберите умение из доступных: «Глухая защита», «Отталкивание», «Парирование».

Мда уж, вот тебе и «халява». Не читая описаний, выбрал «Глухую защиту» — все равно у меня даже щита нет.

Бегом я направился в кабинет некроманта. Постучался.

— Входи!

Внутри царил настоящий хаос — все вещи сдвинуты, шкафчики и шкатулки открыты, книги валяются где попало.

— Значит так. Портал будет через три минуты. Я, как видишь, немного занят, поэтому инструктаж будет коротким. Первое: в прямое столкновение не вступай, раздавят. Второе: не вздумай умирать, пока не раздобудешь Гримуар. Не знаю, когда мне снова удастся тебя отправить в Копи. Третье: в Серую Библиотеку я попал благодаря записям Каролиса. Там нашел кое-что о некромонгерах и шкатулку с символом. В ней так же была карта и заклинание переноса. Карта Серых Островов. Понимаешь, к чему я веду?

Да, я понимал, а потому слушал, затаив дыхание, боясь упустить малейшее слово.

— Там бродят и мои рабы. Я дам тебе ключ, так что с ними у тебя проблем не будет. Постарайся использовать его с умом.

Маг быстро шагнул к мне и словно тисками сжал мою ладонь. Второй рукой выхватил кинжал и вонзил в руку. Тонкое черное лезвие пронзило и мою ладонь и его. Словно жидкий огонь потек из раны колдуна в мою. Длилось это недолго, всего пару секунд.

Когда некромант убрал руку, ощущение пламени так и осталось внутри моей ладони. Словно пять горячих шариков перекатывались под кожей.

Получен эффект «Кровь Некроманта»: 5/5. Длительность: 48 часов.

— Насчет тайника. Вход охраняется залятьем некромонгов. Его можно узнать по смертносному излучению. Не волнуйся, для тебя оно не опасно. И последнее. Держи, — он сунул мне что-то круглое и тяжелое в руку, — Это болотный камень. У каждого жреца должен быть священный символ. Для защиты, нападения или исцеления — это уже от специфики божества зависит. Выясни, какой символ у твоего Нааму.

— Но я…

— Нет времени. Портал открывается, так что заткнись и проваливай.

— Спасибо вам.

— С тебя Гримуар. И даже не вздумай показываться мне на глаза без него… До встречи, раб!

Раскрытая ладонь некроманта уперлась мне в грудь. Легкий толчок, и тело мое, словно во сне, медленно оторвалось от пола и полетело в сверкающую щель закрывающегося портала…

— Каролис-младший был левшой… — было последнее, что я услышал…

…Портал выкинул меня на плоскую вершину небольшой скалы. Вокруг, куда не кинь взгляд, были горы-горы-горы. Ну и как тут искать Мертвые Копи? Впрочем, у меня было на них задание, а значит, на карте был отмечен вход. Вот только добраться до него, через обломки скал и расщелины — та еще задача. Впрочем, я справился, потеряв почти четверть здоровья.

Вход напоминал обычный зев пещеры шириной метров двадцать и высотой метров пять. За исключением того, что из него валили клубы ядовито-зеленого дыма, а каменная площадка перед скалой была совершенно голой, ни единой травинки или кустика, зато все было усеяно костями. В основном — человеческими. Впрочем, с таким же успехом они могли принадлежать эльфам или оркам, в зубы я им не заглядывал.

> Вы обнаружили скрытый объект!
>
> Получено 4 % опыта к таланту «Поиск сокрытого»: уровень 2/10 (30 %).

Что-то сверкнуло среди костей. Я внимательно осмотрел все в радиусе двух метрах, но не отыскал ничего подозрительного, пока не догадался обыскать кости. И оказался прав: скелет был контейнером, в котором нашлось пара костей и 40 монет. Обыскав остальные «тела», я стал обладателем 450 монет, 20 костей, 4 черепов, Кинжала Некроманта и Плаща Ветра — оба предмета неопознаны.

Признаться честно, вход в пещеру вызывал у меня необъяснимый страх, поэтому я сперва занялся опознанием своих находок. В конце-концов, Копи от меня никуда не денутся.

Кинжал оказался рассчитан на 45-ый уровень и для меня оказался бесполезен, я даже толком узнать его свойства не смог. А вот плащ пришелся как раз впору.

> **Плащ Ветра**
> (Класс: магический)
> **Бонус**: +1 к Броне
> +8 % к сопр. Магии Воздуха
> +1 к умению «Порыв ветра»
> **Прочность**: 60/60
> **Требования**: уровень 8
> **Стоимость**: 2000 монет

Новое умение просто создавало сильный поток воздуха в выбранном направлении. Слабенькое заклинание, годное лишь

для уборки пыли или чтобы погасить факел. Зато дешевое.

Одев плащ я понял, что дальше затягивать нет смысла, и вошел в ядовитый туман.

Вы получили 0 урона (Яд). Иммунитет!
Вы получили 0 урона (Яд). Иммунитет!
Вы получили 0 урона (Яд). Иммунитет!

Я забрался в настройки и отключил назойливое сообщение, возникавшее при каждом вдохе. Плотные клубы тумана сильно снижали видимость, сокращая прицельную дистанцию стрельбы до 22,5 метров. Неприятно, но терпимо, тем более, что у потенциальных противников ограничения будут посильнее. Что-то громко щелкнуло совсем рядом, и я почувствовал легкое касание на своем плече. Ошейник! Рабский ошейник открылся! Выходит та сила, что мешала магам и ремесленникам контролировать своих созданий, отправленных в Копи, и мне помогла освободиться! Настроение начало подниматься. Сунув ошейник в сумку (в хозяйстве пригодится), я огляделся. Ого!

Стены едва-едва были различимы в тумане. А это означало, что ширина пещеры никак не меньше полусотни метров. Глобальненько! Впрочем, оно же и к лучшему, будет проще разминуться со всяческими блуждающими здесь неприятностями. Осмотрев, забиты ли у меня свитками и умениями все «горячие слоты», я двинулся вперед прямо по центру.

Через полсотни шагов впереди показалась смутная тень, идущая навстречу. Шаг неуверенный, правая рука прижата к животу, фигуру то и дело сотрясают приступы кашля.

Фальберг Искатель (НИП), охотник за сокровищами, 52 уровень.

В общем-то, как и предполагалось, не только Аарама интересовали тайны Мертвых Копей. Северянин заметил меня и, вытянув руку в мою сторону, рухнул на колени… Я-то чем тебе помочь могу? Впрочем…

Вы нанесли 35 урона (физический) по Фальберг Искатель. Здоровье:??/???

Вы нанесли 24 урона (физический) по Фальберг Искатель. Здоровье:??/???

Фальберг Искатель погибает!

Опыт: +1340 (2280/8300)

Маловато, но ведь я только добил, а основную работу проделали ядовитые туманы Копей. Обыск тела ничего не дал: то ли разница в уровнях была слишком велика, то ли покойный знал

толк в сохранении своих богатств.

Впереди замелькали еще силуэты, и, от греха подальше, я двинулся дальше по проходу, плотно прижимаясь к левой стене и внимательно всматриваясь вперед.

Сто шагов.

Двести.

Трижды я вжимался в стену и переставал дышать, когда совсем рядом раздавались неуверенные, шаркающие шаги. В очередной раз избежав нежеланной встречи, мысленно обругал себя последними словами и использовал сперва «Поиск жизни», а потом «Поиск нежити». Убедившись, что в радиусе сотни метров от меня нет ни живых, ни мертвых, двинулся дальше. Через сотню метров повторил «сканирование» местности. На этот раз обнаружилось штуки три живых мертвеца, но все они были за пределами видимости, так что я спокойно двинулся дальше.

К сожалению, на карте заданий был отмечен только вход в Копи, а вот сам тайник Каролиса мне нужно было искать самостоятельно. Хуже всего было то, что я банально не мог разобрать дорогу дальше 30–40 шагов, постоянно рискуя наткнуться на стену или непреодолимую расщелину — внутри пещера напоминала самый настоящий лабиринт.

Опасность! Сперва среагировало чутье (неужто так работает моя интуиция, завязанная на восприятие?) и только потом мой скрипт, реагирующий на звуки. Кстати, теперь у него область охвата была выше, чем у «пристрелочного» — на распространение звуков туман не влиял.

— Ууу… Ыыыы…

Кто-то не шибко красноречивый медленно приближался ко мне, и вскоре оказался в зоне видимости. Зомби, тридцатый уровень, целеустремленно движется в мою сторону. Нападет? Примет за своего? В принципе, с моим арсеналом не так уж и трудно будет с ним расправиться. А если их несколько?

«Поиск нежити»!

Мммать моя консоль отладки! Это когда они меня успели так обложить?

Восемь линий выходили из-под моих ног и устремлялись в туман, прямо к едва заметным пятнам магического свечения, отмечавших местоположение мертвяков. Дистанция от сорока до пятидесяти метров, как раз за порогом видимости. Слишком уж все как-то странно все это, чтобы быть случайностью. И я оказался прав.

— Ну-ну. Еще одна заблудшая овечка, лишившаяся хозяина? — раздался из тумана голос.

Быстрая проверка: нить-указатель туда не ведет, значит…

«Поиск жизни!» Есть! Сорок пять метров, обнаружен кто-то живой.

— Иди сюда, иди к папочке. Теперь ты мой, раб!

Внимание! На вас наложен эффект контроля «Управление мертвыми»!

Глава 40
Пособие по выживанию для живых мертвецов

Тело перестало подчиняться приказам и я застыл солевым столбом. Быстро глянул на длительность эффекта: 30 минут. Но его ведь и обновить можно! Куда больше меня интересовало, как он ухитрился взять меня в цель с расстояния в сорок пять метров. И как он вообще здесь выжил!

Тем временем мой новый хозяин показался в зоне видимости. Выряженный в магическую робу, медленно плыл по воздуху, не касаясь пола пещеры. Воздушник или некромант? Впрочем, чтобы это выяснить, было достаточно заглянуть в его свойства:

Великий Магг (Игрок), Маг Воздуха 45-го уровня.

Вокруг него головы у него едва заметно мерцал воздушный пузырь, внутри которого не было и следов яда. Обычное заклинание «Водного дыхания» работало и здесь, обеспечивая мага возможностью дышать чистым воздухом! Умно! А чтобы меня выцепить на таком расстоянии, он наверняка использовал «Орлиный взор», позволяющий просматривать удаленные области. Но как чародей-элементалист ухитрился собрать группу поддержки из ходячих трупов?

Быстро просмотрел инфу по мертвецам. Шесть зомби, один скелет и один болотный упырь, уровни от двадцатого до шестьдесят пятого. А значит, маг использовал или артефакт или свитки, скорее всего второе.

Когда игрок брал контроль над монстром, тот просто переходил на его сторону. Если же игрок подчинял игрока, то и время действия контроля сокращалось вчетверо, и подчинялось новому владельцу только «тело», а значит — и физические умения. Чтобы классы с мощными контролями не превратились в супер-нагибателей, существовал ряд возможностей для снятия подобных эффектов. Например, можно было использовать «горячий» свиток или заклинание, или какие-то снимающие отрицательные эффекты умения. Или заранее повесить на себя ментальную защиту В массовых боях между игроками такие свитки улетали едва ли не быстрее, чем зелья маны и исцеления, а классы, способные давать другим защиту от контроля были весьма и весьма ценны.

Правда, у меня ничего подобного не было. Конечно, мои

молитвы не относились к физическим воздействиям, и я мог использовать, но смысл? Игрок и подчиненные им зомби стали дружественными целями. Не Благословениями же их всех одарить, в самом деле? Массовые заклинания помогли бы, но и то не каждое, да и у меня из таковых был только «Гнус», но он наносил мизерный урон и было неизвестно, как отреагирует на комариные укусы нежить.

И тут мой взгляд упал на стену и заметил то, чего уж точно я не ожидал увидеть здесь. Знак! Такой же, как в склепе и на шкатулке!

Вы обнаружили скрытый объект!

> Получено 7 % опыта к таланту «Поиск сокрытого»: уровень 2/10 (37 %).

— Подойди ко мне, — скомандовал игрок, и мое тело послушно зашагало к нему, — Десятый уровень, жрец… На что надеялся твой хозяин, отправляя тебя сюда?

Чтобы игроки не могли держать друг-друга в бесконечном подчинении или в плену, разработчики ввели возможность использовать часть атакующих умений против себя самого. Конечно, было придумано множество способов нейтрализовать этот метод самостоятельно уйти на перерождение, но мне, вроде как, никто и не мешал — для Великого Магга я был обычный зомби-«непись». Хотя, и умирать я тоже не собирался…

«Молот Правосудия»! По нежити, демонам и ярым ПК-шникам всегда наносит максимальный урон. А я у меня кто? Правильно, нежить!

> Вы нанесли урон: 74 (магический) по Бес: здоровье 20/125.

И меня окружила благодатная тьма — мой «спасательный» скрипт отреагировал на большой входящий урон и автоматически применил умение «Закопаться». Сам я не мог его использовать, тело бы просто не подчинилось, а вот скрипт работал на уровне программных команд, а не моих мысленных. Собственно, примерно по тем же принципам тело порабощенного другим игроком персонажа атаковало, уклонялось и защищалось, подчиняясь командам ИскИна-контролера.

— Эй, ты куда делся?

Сверху зашуршала бумага, раздалось едва различимое бормотание.

— Ага! Вот ты… где… хм. Ты как там оказался?

Все верно, раз он использовал свитки подчинения, чтобы

собрать небольшой гоп-отряд зомби, значит, наверняка запасся и другими заклинаниями жрецов или некромантов, работающими с мертвыми, и нашел меня так же, как я сам засек его зомбяков.

На самом деле план этого Магга был не так уж и плох: разогнать яд магией Воздуха, заемными заклятиями магии Смерти подчинить несколько самых сильных мертвяков и устроить тотальный гоп-стоп для всех встречных-поперечных, помогая своим условно живым «наемникам» боевыми заклятьями. Только нужно было сообразить, что магия некромонгов разрывает связи, которые были установлены вне пещеры, и не трогает те, что были созданы в самих Мертвых Копях. Тот же Ааарам этого не знал.

— Эй ты, приказываю тебе: вылезай!

Тело мое послушно дернулось, безуспешно пытаясь вырваться из каменного плена. Угу, прямо сейчас: вот только прогрызу два метра сплошного камня. Если догадаешься отдать такой приказ…

Он не догадался. Минут десять напрасно сотрясал воздух приказывая, угрожая и обещая всяческие кармы мне и моему хозяину. Потом, оставив пару зомби караулить меня и убить, как только появлюсь, ушел дальше, забрав остальных мертвецов.

Пытаясь не обращать внимания на судорожные попытки неподконтрольного мне тела выбраться наверх, повинуясь команде, я решил заняться полученным от Наташки письмо, до которого так и не добрался. Эффект контроля спадет через полчаса, здоровье и вовсе будет пару часов восстанавливаться — времени полно.

Итак, Серая библиотека. По ней информации было мало. Высокоуровневая локация, хранилище знаний некоего мистического Ордена Призраков, которые проникали в самые укромные уголки, самые потаенные места в поисках знаний. И не было для них преград ни физических, ни магических, за что служителей ордена и прозвали Призраками. Но их давно уже не видели, оберегающие библиотеку заклятья ослабли, превратив ее в лакомый кусочек для игроков.

Небольшая приписка от сестры предупреждала:

> «Нашла твою библиотеку с трудом, см. изменения патча!»

Дальше, мой бывший хозяин Карл. Легенда с дочкой-зомби подтверждалась, а вот с заданиями опять творились какие-то непонятки. На форуме игроки обсуждали эту тему довольно активно. Могильщик давал ежедневные посыльные задания: купить продуктов на рынке и отнести письмо вдове из Ривенки. Иногда на кладбище восставал зомби, и жрецы или воины могли

получить задание на его уничтожение. Прокачав репутацию, можно было взять у квест на поиски пропавшего помощника и ежедневку на истребление крыс. Все! Ни тебе тернового куста, ни полусотни дырявых саванов…

Зато нашелся игрок, который ухитрился на крысах поднять репутацию и получить уникальное задание на избавление дочери могильщика от жуткой участи зомби!

> «Паоло: Короче так. Долбал я этих крыс и таскал письма. Добился дружбы. Рассказал он историю про дочку, которую некрос в зомбяка превратил. Просит ее вылечить. Короче там ни фига лечить ее не надо. Девка на кладбище закопана в седьмом ряду место пятнадцатое или шестнадцатое, уже не помню. Берешь лопату у могильщика, копаешь, и вылезает зомби сорокового уровня. Ее убиваешь и идешь за наградой. Только оно того не стоит, столько дней на крысах изгаляться…»

Еще один игрок писал, что у самого смотрителя квестов мало, а брать задания нужно у его помощника.

> «ИезеКилл: Ламеры! У могильщика заданий нет почти, зато у его помощника — валом! Лопату раздобыть, на могилах прибраться (случайная ежедневка!), воды натаскать (тоже ежедневка), куст какой-то терновый убить, но я там раз пять помер и забил на это задание… Еще несколько почтовых и на какую-то крысиную матку, но я ее так и не нашел. Кто делал линейку у помощника могильщика, подскажите, где эту крысу найти!»

Вот и нашлись мои задания. Оказывается, предыдущий помощник их сбагривал игрокам! Не то что я, благородная душа. Вот только следующий комментарий к этой записи меня ввел в состояние легкого ступора.

> «Икс-Х: Сам ламер. У этого могильщика помощник зомби, и никаких заданий не дает. Даже не разговаривает!»

И как это понимать? Ладно, теперь список изменений патча двух летней давности. Список неофициальный, взят с какого-то форума… Я пробежал глазами сотни строк, задерживаясь на том, что казалось мне важным.

Стабильность кода, повышение быстродействия, расширена

гамма запахов и вкусов, оптимизация ИскИнов — это все не то… Снижение радиуса агрессивности монстров… Упрощают, где только могут! Вот! Изменения в локациях и заданиях!

> …Библиотека Ордена Призраков переименована в Серую Библиотеку.
>
> …Развеяны непроницаемые туманы над Черной Башней, теперь она доступна для игроков.
>
> …НИП «Актурс Бледный» был переименован в «Аарама Бледного» и сменил свое местоположение с Китеж-Града на город Ривер.

Странное изменение. И имя раньше звучало лучше, и переехал он, мягко говоря, в провинцию.

> …Добавлено и переделано около 230 заданий.
>
> …Добавлено рейдовое подземелье Серый Бастион.

Отметил просто до кучи: Серые Острова. Серая Библиотека. Серый Бастион…

> …Отключены все задания, завязанные на Мистические Пещеры. Сами пещеры наполнились ядовитыми туманами и сменили название на Мертвые Копи.
>
> …Вырезаны все ветки заданий, связанные с культом некромонгов (приносим свои извинения игрокам, которые успели взять эти задания…). Эти задания вернутся в одном из следующих масштабных обновлений.

Выходит, что не все? Вон, у меня в журнале на Гримуар задание висит. Хотя, оно не с некромонгами связано, а с девочкой-зомби, но все же!

> …Были значительно усилены монстры, относящиеся к расе Нежить.
>
> …Добавлено 6 подземелий высокого уровня, населенных Нежитью. Только для группового прохождения!

> …Для более комфортного начала игры, добавлена включаемая возможность автоматического распределения параметров при получении уровня.

А вот за это — убил бы!

Дальше шли домыслы игроков, ковырявшихся в ресурсах игры. Не знаю, зачем их скинула Наташка, но несколько пунктов привлекли мое внимание:

> «Галакронд: Что вы сделали с Нежитью! Это же терминаторы теперь какие-то! Куча новых умений, какие-то непонятные пассивки… Лучше бы классу Менестрель умений добавили, чем мобов в очередной раз апать! Или вам ресурсы девать некуда?»

> «ХацкерС: Пацаны, нашел несколько новых лок, которые в ресурсах вроде как добавлены, но на карте не показываются. Разрабы готовят новый аддон? Какие-то острова на севере, пара пещер в Хребтах Раскола и еще парочку не смог расковырять…»

Угу. Мой могильник ты нашел, неизвестный хакер-герой. Я готов был поспорить на что угодно, что с этим патчем в игре появились Серые Острова. И новый тип урезанного аккаунта, с отрезанным языком и заблокированной на Восприятии автоматической прокачкой параметров. А также поставить свой свиной язык ручной вышивки, что именно два года назад резко участились вирт-командировки, из которых люди уже не возвращались…

С полученной информацией разобрался, осталось решить, что делать с торчащими наверху «сторожами», благо эффект подчинения уже развеялся и здоровье наполовину восстановлено. Вряд ли Магг оставил там зомби высокого уровня — было бы против кого. С одним я еще худо-бедно разберусь, с моим-то арсеналом, а вот два, это уже проблема. Да и стоит ли?

Обещанную свободу я уже получил, и лично мне здесь больше ничего не нужно. Награда за задания? Так попробуй их выполни сначала! Страшная мстя за проваленные квесты? Для этого «неписям» сперва нужно меня найти, а они вряд ли смогут покинуть свой городок. На присланные сестрой деньги можно уйти порталом хоть в столицу, снять там номер, сменить точку привязки…

Но мне не давал покоя загадочный символ на стене, которому я, если задуматься, и был обязан своим спасением из могилы! Разумеется, если некромант не солгал насчет ритуала и карты.

Интересно, а НИПы вообще могут лгать, если такого нет в сценарии?

Впрочем, отговаривал я себя не слишком убедительно, уже давно приняв решение. А помереть всегда успеется — дело-то привычное.

«Выкопаться!»

Два зомби, оба в пределах видимости. Быстро использую копию свитка «Слово Изгнания», а потом свиток «Изгнания Зла». Один из мертвецов вспыхнул и бросился наутек, а второй лишь дернулся и побрел ко мне, вытянув вперед руки.

Быстро глянул его статус: 63-ий уровень! Такого мне не отпугнуть и не завалить при всем желании. Впрочем, у меня и в планах не было уничтожать слуг Магга — в таком случае он заметит пропажу одного из рабов и вернется.

Заклинание «Порыва ветра» мертвец проигнорировал, даже не пошатнувшись. Пришлось использовать заранее подготовленную на такой случай комбинацию: «Болотный огонек» ослепляет противника, «Скачком» из кольца я отпрыгиваю на десять метров, повторяю заклинание из свитка — это еще пять метров, и отпрыгиваю уже сам, совершая рискованный трехметровый прыжок спиной вперед, не спуская глаз с ослепленного зомби.

Дистанция больше двадцати метров! «Покров тьмы» окутывает меня едва заметным облаком сгустившегося темного тумана, но и этого оказывается достаточно, чтобы мертвец потерял цель. Собственно, на это и был расчет!

— Ыыы? — недоуменно потер тот затылок, срывая внушительный кусок скальпа. Огляделся и неподвижно замер на месте, словно статуя.

Что-то туповат он для шестидесятого уровня-то.

— Аааа! — радостно заурчал зомби, довольно осклабился и уверенно зашагал в мою сторону.

Угу. Значит, уровню к шестидесятому я тоже смогу не только «живых» искать, но и «сородичей». Мои поисковые умения работали в области сотни метров, скорее всего у него — не меньше. Значит, придется драться, как бы не хотелось этого избежать.

Бросок мертвеца был стремительным, я даже не заметил, как он оказался возле меня. Скорее всего, он использовал какие-то расовое умение — вот он стоит в двадцати шагах от меня, а вот он уже сжимает мое горло!

Изо всех сил бью его кулаком в грудь, одновременно задействуя пару колец: «Очищение» поджигает зомби, освещая все вокруг, «Мощный удар» отталкивает его на пару шагов, а «Скачок»

позволяет мне еще сильнее разорвать дистанции.

Кажется, в руках противника остался приличный кусок мяса, вырванный из моего плеча или шеи, но ничего, терпимо. Правда, второго такого объятья мне точно не пережить!

«Молот Правосудия» и «Изгнание зла» сносят ему больше сотни здоровья, но полоска-индикатор практически не уменьшилась. А это мои сильнейшие молитвы, не считая свитков и жезлов! Если же эта тварь еще и может лечиться…

Собственно, у меня был лишь один выход: убежать от зомби дальше, чем на сотню метров. А для этого нужно было его как-то задержать. Свиток «Паралича» давал мне десять секунд форы, вот только заклинание требовало прямого контакта… Да и стометровку пробежать за такое время если и можно, то явно не с моими 14 Ловкости. Вот если бы я взял умение «Спринт» или бежал по своему же следу «Легким шагом»… Но выбора у меня не было, пришлось рискнуть.

Быстрое сменив макросом опустевшие кольца Ловкости на кольца Интеллекта, я повесил на себя «Хамелеона». Контуры тела поплыли, а само оно стало словно полупрозрачным. Два свитка «Скачка» перенесли меня прямо к мертвецу. Тот попытался ударить, но промахнулся по нечеткой цели. Кладу руку ему на плечо, использую свиток, и мертвец неподвижно замирает. Есть!

Вы хотите использовать Кровь Некроманта, чтобы попытаться подчинить этого зомби?
Кровь Некроманта 5/5
Да / Нет

Да! Конечно хочу!

Кровь Некроманта: -1 (4/5)
Неудача!
Вы не смогли подчинить зомби, но он признал кровь своего создателя.
Отношение меняется с «агрессия» на «равнодушие».

Вот свезло так свезло! Выходит, нас с ним один и тот же некромант делал. С замиранием сердца отсчитывал я секунды, оставшиеся до спадения «Паралича». Вот зомби зашевелился, мазнул по мне равнодушным взглядом и скрылся в клубах ядовитого дыма.

Уф. Пронесло. Отойдя к стеночке, я свитком проклял землю под собой и закопался. Оказавшись в безопасности, перезарядил отлично показавшие себя «прыжковые» кольца и съел тушку кролика целиком, ускоряя процесс восстановления.

Выходит, «ключ» Аррама теоретически позволяет мне взять контроль над мертвецами, которых он сюда отправил? Вот только первый блин мне чуть не вышел боком. Скорее всего, из-за слишком большой разницы в уровнях. Конечно, было бы неплохо сколотить свою армию восставших мертвецов, но в ладони осталось всего четыре горячих «шарика», да и на зомби я что-то не заметил надписи «made by Aaram Bledny» — не хлопать же мне каждого встречного мертвяка дружески по плечу?

Отдышавшись и восстановившись, я выкопался. И оказался в окружении трех зомби. Все трое были тридцатого уровня и не относились к гоп-бригаде Великого Магга, что не могло не радовать. Но еще приятнее было то, что на меня они совершенно не реагировали. Выходит, что система «свой-чужой» меня отмечала как одного из своих! А значит, зря я все это время крался вдоль стеночки, шарахаясь каждой ковыляющей мимо тени!

Набравшись смелости, я несмело коснулся плеча ближайшего ко мне мертвяка.

— Ыыы? — простонал тот.

— Ээээ, — отрицательно мотнул я головой и неподвижно уставился в пол.

Выждал несколько минут и повторил процедуру с двумя другими ходячими. Обошлось без драки, но и предложения подчинить их себе тоже не появлялось. Значит, этот фокус действовал только с теми, кто вышел из Ритуальной моего приятеля-некроманта. Что и требовалось доказать.

Первым делом я отыскал символ на стене. Уже знакомый мне круг со вписанной в него семиконечной звездой. И стрелка, издевательски указывающая вниз, на камень пола. Копать я не стал, это было просто бесполезно, зато внимательно осмотрел и ощупал каждый квадратный сантиметр стены и пола.

И поиски увенчались успехом! Небольшой округлый камень выскользнул из казавшейся монолитной стены, открывая тайник. Сунул в дыру сперва черенок своей убер-лопаты, проверяя ее на ловушки, и только потом руку.

> Зелье починки
>
> Восстанавливает до 100 единиц прочности поврежденному предмету, изготовленному из кожи, металла, дерева или кости.
>
> Не действует на живых существ. Не восстанавливает сломанные или разрушенные вещи.

Вот значит, как. Интересно, а неживого меня отремонтировать оно сможет? Я ведь тоже, по сути, изделие из

кожи да кости, с примесью мертвой плоти. И где инструкция по применению? Впрочем, вряд ли сломанный щит или «изделие из кожи» сможет это выпить. Очень хотелось проверить действие зелья на себе, но жадность пересилила — когда еще такая штука в руки попадет?

Дальше я двинулся вперед, по-прежнему придерживаясь левой стены и каждые сто метров проверяя окрестности «Поиском жизни», чтобы не нарваться на хитрого Магга. Остальные зомби меня или игнорировали, или меняли направление, неспешно ковыляя в мою сторону. Проверять их намерения мне не хотелось, поэтому я просто ускорял шаг, пока те не теряли меня из видимости.

Судя по карте, до выхода было не меньше километра, когда позади раздался странный скрежет железа по камню. И он приближался ко мне! «Поиск жизни» ничего не дал, «Поиск нежити» послушно вычертил контуры двух фигур в дымке тумана, но до них было слишком далеко.

Голем? Механизм? В любом случае, встречаться с этим существом мне не хотелось, и я ускорил шаг. Звуки скрежета тоже стали чаще, что мне очень не нравилось. Дистанция? Тридцать метров до источника, а значит, оно или видит получше моего, или ориентируется как-то иначе.

«Скачок» на десять метров вперед, потом — влево, к самой стене, и замереть, затаив дыхание!

Скрежет стих. А потом снова раздался, и направлялся он в мою сторону!

И я побежал. Не разбирая дороги, расталкивая праздно шатающихся зомби, скелетов и могильных выпотрошей, не взирая на их уровни и степень вооруженности. Пока не влетел прямо в объятья одного полусгнившего гиганта, тут же меня крепко облапившего своими ручищами.

— Ну и кто это у нас такой прыткий? Ха, опять ты?

Прямо хоть мемуары пиши: «Что такое не везет, и как от этого сдохнуть». Великий Магг собственной персоной! И восемь его ручных покойников. Точнее, уже семь — одного я не досчитался.

— Убить, — скомандовал элементалист, и шесть мертвецов двинулись в мою сторону.

Шесть! Седьмой зомби 63-его уровня так и остался на месте, равнодушно глядя на меня.

В общем-то понятно, тратить драгоценные свитки подчинения на зомби десятого уровня магу больше не хотелось. Но и отпускать меня тоже было не с руки.

Кстати о руках. Правая ладонь ощутимо нагрелась, и

становилась все горячее с приближением ходячих. Ну и кто здесь еще вышел из мастерской славного старичка Араама?

Две женщины средних лет, уровни 34 и 36. Одеты по-простому, в духе сельских мотивов. Вряд ли эти — бледный некромант был довольно практичен, он не стал бы отправлять в Копи тех, кто больше смахивает на домашнюю прислугу.

Тощий и гибкий (в прошлом, разумеется) юноша едва ли старше восемнадцати. Перевязь с метальными ножами крест: вор 27-ого уровня. Вероятно, но маловат уровнем! Орк-воин, волочит за собой внушительную дубину явно уже не особо представляя, для чего таскает с собой эту здоровенную штуку. Половина лица отсутствует, прихрамывает на одну ногу и горло перерезано. Нет, с таким материалом Аарам точно не работает. Хотя уровень 48-ой, внушает.

Эльф, явно бывший маг. Сразу нет. Конечно, с колдуна станется так подшутить над презираемыми им коллегами по магическому ремеслу, но проку от волшебника-зомби никакого. Ну и последний, гоблин 39-ого уровня, на поясе висит рогатка, на голове — добротный кожаный шлем. Если бы не трупные пятна и дыра размером с кулак в животе — прямо вылитый Мургл. Рискнуть?

«Скачок» перенес меня за спины зомби, поближе к гоблину. Быстрое касание и…

Вы хотите использовать Кровь Некроманта, чтобы попытаться подчинить этого зомби?

Кровь Некроманта 4/5

Да / Нет

Выбираю «Да» и… Есть!

Зомби по имени «Нург» будет подчиняться вашим приказам в течение 3 часов.

Кровь Некроманта -1 (3/5)

Двое против шестерых. Расклад все еще не в мою пользу, но уже поинтереснее.

— Какого! — похоже, что Магг заметил потерю контроля над одной из своих марионеток.

«Хамелеон» размывает мои черты, и ветвистая молния ударяет в камень метрах в двух в стороне. «Болотный огонек» ослепляет мага на пару секунд, а сверху на него обрушивается «Молот правосудия». Впрочем, его полоска здоровья едва-едва уменьшилась, что было ожидаемо при такой разнице в уровнях. Но я рассчитывал лопнуть пузырь на башке Великого. Жаль, не вышло — целью заклинания был сам противник, по нему и пришелся урон.

— Какого хрена здесь происходит? — удивился противник и

тут же окутался едва заметным сиянием какого-то защитного заклинания.

— Убей его! — приказываю зомби, указывая на Магга.

А сам достаю свиток, и между мной и оставшимися пятью зомби вырастает метровая огненная преграда, оттесняя их к стене. В лог посыпались сообщения о нанесенном уроне. К счастью — пока что не по мне.

— Где он? Где этот долбанный маг? — орет элементалист, озираясь по сторонам в поисках неведомого противника. С его рук срывается молния и бьет в мертвого гоблина, швыряя того на пол пещеры. Выходит, игрок еще не понял, что это я заклинаниями швыряюсь!

Контуры тела мага поплыли, и он оказался в двадцати метрах левее. Телепортировался, гад! «Скачок» в его сторону, выбрать цель. В руке уже давно покоится Жезл Лихорадочного Удара: целься, тооовсь, пли!

Из жезла вылетела яркая ядовито-зеленая искра и устремилась к магу. Вспышка! Щит поглотил искру. Зато теперь чародей понял, кто здесь магичит. Он погрозил мне кулаком, и на кончиках его пальцев заиграли формирующиеся молнии.

Но тут Великий Магг зашелся натужным кашлем, согнувшись пополам. «Лихорадка»! Выходит, теперь жезл стрелял сдвоенным заклинанием: «Оглушение» щит поглотил, а вот болезнь прошла сквозь защиту.

Поднявшийся на ноги «союзник» бросился на мага, но тот просто пропал из виду, врубив невидимость. Впрочем, это мы тоже проходили: половину мошкары, созданной «Гнусом» уничтожил щит чародея, зато оставшаяся часть вынудила его снова появиться.

— Остолбеней! — ткнул тот пальцем, и мое тело застыло неподвижно с наставленным на него жезлом, — взять его! Хочу посмотреть на этого странного мертвяка поближе, — скомандовал кому-то Магг и снова окутался сиянием защитного поля.

Сразу четыре сильные руки обхватили меня сзади, прижимая к полу, а в подконтрольного мне зомби ударил сначала едва заметный воздушный кулак, сбивая того с ног, а потом сразу две молнии обрушились на пытающегося встать зомби… Огненная стена давно погасла, оставив после себя одно дымящееся тело (тот самый мальчишка-вор) и черное выжженное пятно на камне.

Пятеро против двоих, причем, эти двое в весьма невыгодном положении…

Глава 41
Тайники

— Наверное, это для меня подарочек? — с ухмылкой, Великий Магг щелкнул пальцами, применяя какое-то обезоруживающее заклинание. Подобрал вывалившийся из моей руки жезл и взмахнул им на манер волшебной палочки, рисуясь, — Абра кадабра!

Зеленая искра сорвалась с кончика жезла и ударила меня в грудь, укорачивая и окрашивая полоску здоровья в желтый цвет.

Великий Магг наносит вам урон 48 единиц (магический): здоровье 77/125.

Получен отрицательный эффект «Лихорадка»!

Я же по-прежнему не мог и пошевелиться, представляя из себя отличную, но очень недолговечную мишень, которую подпирали своими плечами два зомби.

Внезапно гибкое черное тело вынырнуло из пелены ядовитых туманов и ударило меня в плечо, опрокидывая на пол, а вместе со мною и обоих членов группы поддержки.

— Ты здесь еще откуда взялась? — нахмурился игрок и запустил во что-то неподалеку от меня крохотный смерч, красиво закрутивший клубы ядовитого дыма в спираль.

С той стороны раздался уже знакомый мне скрежет металла о камень, а потом я почувствовал, как что-то увесистое оказалось на моей спине, используя ее как временную опору, и тут же прыгнуло к магу, разрывая мои плечи когтями и снимая сразу десяток здоровья.

Кошка! Огромная черная кошка молнией проскочила между ног незадачливого колдуна, разминувшись с выпущенной им молнией всего на полметра!

— Остолбеней! — указал он пальцем на животное, и то замерло прямо в прыжке, зависнув в воздухе, словно в каком-то Голливудском вирт-интерактиве, — Зверушек своих нужно держать на цепи, — поучительно произнес он и вдруг замер, уставившись на что-то позади меня.

В поле зрения показался зомби, который полз прочь, подволакивая культи ног. Неужели это зверь его так подсократил в росте?

Словно отвечая на мой немой вопрос, откуда-то из тумана появилось длинное черное щупальце и обрушилось на незадачливый полутруп, разрезая его на две половинки.

«Поиск жизни» не дал ничего, кроме и так известного

местоположения игрока. Зато «Поиск нежити» показал, что сзади меня больше нет слуг Великого, что одновременно и радовало и пугало — причину их исчезновения я только что видел, и она мне не понравилась.

Великий Магг что-то едва слышно пробормотал и, на пару сантиметров поднявшись над землею, полетел назад, скрываясь в тумане.

Ну уж нет! От меня так просто не уйдешь!

Будучи не в силах пошевелиться, я носом указал цель, пока та не вышла за пределы области поражения. «Порыв ветра» ударил по магу, отбрасывая его на пару метров, и тут же следом метнулось щупальце, заставляя защитное поле ярко вспыхнуть. Защита выдержала нападение загадочной твари, но выпущенным мною «Порывом» с игрока буквально сорвало защитный пузырь, позволявший ему дышать в ядовитых туманах Копей.

Тот схватился за горло быстро забормотал заклинание «Водного дыхания», но щупальце, реагировавшее на движения, не позволило ему закончить, в два удара прикончив Великого. Ни с него, ни с мертвецов я опыта не получил, так как не принимал участия в убийстве.

Эффект обездвиживания уже прошел, но я все еще не рисковал пошевельнуться, опасаясь нового противника. Впрочем, наверняка он и сам уйдет, если не найдет ничего для себя интересного или вкусного. «Закопаться!»

Молитва «Проклятой земли» вдвое ускорило мое восстановление, а я переводил дух, проведя под землей около получаса. Выкапывался на свой страх и риск — тварь по-прежнему могла быть там! К счастью, черное щупальце пропало. Зато на месте оказался другой монстр — огромный черный кот сбил меня с ног и, приблизив морду к моему лицу, принялся… его вылизывать!

Я лежал, боясь пошевелиться. Вдруг это культурный монстр, и он просто моет пищу перед тем, как ее употребить? Присутствие животного здесь было объяснимо — кот был самым натуральным зомбяком. Кожа с правой стороны головы содрана, ухо и глаз отсутствуют, грудь испещрена жуткого вида ранами, бока почти не вздымаются. Нежить, одним словом. И весьма любвеобильная, должен я отметить.

Оттолкнув требующую ласки зверюгу, я поднялся на ноги и осмотрелся: четыре тела, две половинки тела и пара вещей, выпавших из игрока после смерти. И ни малейших следов присутствия щупальца или его хозяина.

Война войной, а трофеи на поле боя оставлять не стоит! Так что сперва я решил немного помародерствовать. Окончательно

упокоившиеся тела зомби сделали меня возможно счастливым обладателем ржавого меча, щита аналогичного качества, пяти глиняных табличек с загадочными письменами, берцовой кости и шести странных черных шариков размером с грецкий орех.

Улетевший на возрождение элементалист «подарил» мне свиток «Подчинение нежили» 60-го уровня, 1000 монет и Кольцо Гениальности, дающее +12 Интеллекта. Увы — исключительно для магов от сорокового уровня.

Все это время кот (или все же кошка?) не отходил от меня ни на шаг, стараясь касаться моей ноги облезлым боком или хотя бы кончиком хвоста. Хвост, кстати, был роскошный — длинный, пушистый и словно живой. В то смысле, что не было видно ни проплешин, ни переломов, ни подпаленной шерсти. И чего он ко мне привязался?

Совершив внушительный прыжок метров на пять вперед, кот вдруг перегородил мне путь и зашипел, выгнув спину дугой. Я послушно замер на месте, вглядываясь в зеленый туман. Ого! Прямо по курсу вяло покачивались сразу три щупальца, росшие, казалось, прямо из пола. Мысленно поблагодарив животное, я свернул налево, поближе к стене.

Кот шел уверенно шел впереди и иногда оборачивался убедиться, иду ли я следом. Стараясь не обманывать ожидания своего некогда пушистого проводника, я шагал за ним, внимательно рассматривая животное.

Которое, кстати, все же оказалось кошкой. Обычной такой дохлой черной кошкой размером с приличную овчарку. На шее ее висела полоска тисненой кожи — ошейник. Значит, зверь явно не дикий. Еще трижды животное преграждало мне путь, не пуская к коварным щупальцам. Мы сворачивали, и двигались дальше, вглубь пещеры.

Судя по таймеру, шли мы больше трех часов. То и дело на пути нам встречались зомби, но игнорировали, медленно ковыляя по своим загробным делам. Один раз мы стали свидетелями того, как щупальце атаковало мертвяка, подобравшегося слишком близко.

Пока тварь была занята трупаком, я решил провести небольшой эксперимент и по очереди атаковал щупальце сперва «Молотом», потом «Гнусом», «Словом изгнания», «Бичом мертвых» и, в завершение, «Каменным шипом» из жезла. Никакого эффекта! По крайней мере, мой лог был девственно чист, а тварь даже не вздрогнула. В общем, я в очередной раз убедился, что нужно держаться от них подальше.

Еще через час блужданий мы вышли к «перекрестку» — пещера резко сужалась «всего-то» до двадцати метров в ширину и

разделялась на три прохода.

Левый выглядел так, словно над ним поработала команда огнеметчиков-любителей или мелкогабаритный дракон. Камень почерневший и оплавившийся, местами булыжники даже лопнули от жара. В десяти шагах от входа — вдоль обеих стен растут черные щупальца, оставляя свободным проход едва ли в десять шагов шириной. И это при том, что сами твари были метров пять в длину, а то и больше!

Центральный преграждала решетка, но два прута изогнула какая-то неведомая сила, так что протиснуться между ними было вполне по силам. Что и попытался сделать неведомый мне герой? Чьи останки торчали как раз между этими прутьями. Еще несколько кучек костей валялось как по ту, так и по эту сторону.

Правый проход густо усеян останками. Судя по всему — не контейнеры вроде тех, что разбросаны у пещеры, а декорации. Отпугивающие или предупреждающие? Пойди пойми, что там у разработчиков на уме?

Итак, какой путь верный? Интуиция молчит, логика трусливо забилась куда-то в подсознание. Кошка крутится у левого прохода, да и некромант намекал, что Каролис был левшой… Значит, налево, в смертоносные объятия щупалец?

— Значит, привал! — скомандовал я и опустился на каменный пол…

Дохлая кошатина устроилась рядом, прижимаясь ко мне облезлым боком и включая встроенный «урчальник». От этого по-домашнему уютного соседства мана и энергия мои начали восстанавливаться прямо на глазах. Удобно иметь под боком такую зверушку! Я попытался погладить ее, но кошка, ловко увернувшись, перехватила лапой мою ладонь, прижала ее к земле и принялась ее вылизывать. Как раз там, где еще виднелся след от некромантского кинжала и напоминающе теплели три оставшихся шарика-ключа!

— Аарам? Хозяин? — попытался я вызвать у зверя хоть какие-то ассоциации, но безуспешно.

Осмотрел ошейник.

> Петля рабской преданности
> (Класс: магическое. Ошейник для питомца)
> Бонусы:
> Ловкость: +10
> Уклонение: +20 %
> Сопротивляемость физическому урону: 20 %.
> Прочность: 45/200

Больше ничего узнать не удалось, но и этого оказалось более

чем достаточно. Меня даже кольнула ревность: какой-то кошке драной такую красоту нацепи с бонусами, а мне обычный рабский ошейник! Впрочем, быть питомцем некроманта мне тоже не хотелось. Осмотр самой кошки меня удивил:

> **Заррская Кошка** (монстр, питомец), Нежить 11-ого уровня.
>
> Сильные стороны: иммунитет к ядам и болезням.

Странная приписка сразу же привлекла мое внимание. Но возникшее следом системное сообщение разъяснило, что к чему.

> Внимание! Вы получили талант «Знание сильных сторон»
>
> Ваша наблюдательность и пытливый ум позволяют вам получать больше информации о своих противниках и союзниках, познавая их сильные стороны.

Ого! Как же он здесь выжила, среди всех этих тварей? Здесь же не только мертвецы бродят, но и разнокалиберные демоны с големами и элементалями. И зачем некроманту — кошка, да еще и одиннадцатого уровня? Не собака, не волк или медведь. Не костяная гончая, в конце-концов?

— Буду звать тебя Дохлятина, — потрепал я ее по загривку свободной рукой, — Ну, Дохля, как думаешь, куда нам нужно идти?

Словно уловив смысл моих слов, животное нехотя поднялось и подошло к камню, лежавшему у стены. Ну, как к камню — этакая глыба с пару метров в поперечнике. Грациозно вскочив на булыжник, кошка улеглась наверху, свесив хвост, и закрыла глаза.

Я подошел к камню и внимательно его осмотрел. Так и есть! Снова загадочный символ, и указывает он однозначно в сторону левого прохода. Мда. Придется лезть к щупальцам. Признаться честно, очень не люблю, когда меня щупают без моего согласия за всяческие выступающие и не очень части тела. Особенно, если они потом отваливаются…

Итак, мне нужно как-то пробраться через заросли смертоносных и неуязвимых для магии щупалец, реагирующих на малейшее движение. Стоп! Для магии!

Сняв с пояса свою верную пращу, я полез в сумку за снарядами. Достал черный шарик, снятый с останков одного из зомби Магга. Гладкий, вес подходящий — почему бы и нет?

Импровизированный снаряд ударил точно в основание черного щупальца и… спокойно пролетел сквозь него! Но куда интереснее было то, что последовало после. Ударившись о землю,

шар раскололся и там, где он упал, показалась черная струйка дым. Он поднимался все выше и выше, уплотняясь и наливаясь чернотой. И вскоре там появилось еще одно щупальце! По крайней мере теперь мне стало ясно, откуда взялась такая штуковина, прикончившая заупокойную гоп-бригаду Великого Магга и его самого заодно.

Эксперимент показал, что или щупальца игнорируют и физическое воздействие, или это шарики не годятся для использования в качестве снарядов. Нужно было повторить опыт, но теперь я достал из сумки один из своих метательных черепков.

Раскрутить пращу. Отпустить. Затаить дыхание… Удар! Щупальце вздрогнуло и затрепетало, поворачиваясь в разные стороны, в поисках обидчика. Ближайшие к нему тоже забеспокоились и даже пару раз попытались атаковать катящийся по земле снаряд. Значит, атаковать их все же можно.

Выложив из сумки стак камней аккуртной горочкой, я приготовился к осаде. Заодно собрал несколько снарядов с помощью умения: два увесистых камня, уже знакомый мне черный шарик и странный гриб, в свойствах которого было указано, что он съедобен. Для меня, разумеется. Сунул его в сумку.

Щупальце я расстреливал около получаса, пока не убедился, что полоска здоровья его восстанавливается куда быстрее, чем уменьшается под моим натиском. В общем, это был не вариант. Катать камни, чтобы щупальца реагировали на них, пока я буду пробегать мимо? Нет, слишком они быстрые и часто «растут». Рискнуть и пробраться в невидимости? Под «Хамелеоном» они отлично меня видели (или чувствовали), а рисковать своим едва ли не главным оставшимся козырем не хотелось. Должен быть какой-то другой способ!

Кошка нетерпеливо ткнула меня носом в бок, словно подталкивая: «давай уже, пошли быстрее!» Ишь ты, резвая какая. Тебе надо, ты и иди.

А может и впрямь ее вперед пустить? Тогда добрая половина ударов придется по ней, а я прикроюсь «Щитом Веры». Да и в сумке трофейный щит лежит…

Словно подслушав мои мысли, кошка и впрямь прыгнула вперед, к ближайшему щупальцу у левой стены. Тому самому, с которого я начинал свои экспериментры. Тварь дернулась и припечатала несчастного зверя, но тот и ухом не повел! Ударил лапой по сгустку черноты, и та просто прошла сквозь щупальце!

— Мау! — проревела Дохлятина, поворачиваясь в мою сторону.

У нее иммунитет? Или…

Чтобы проверить догадку, я снова вытащил пращу, но на этот раз зарядил обычный снаряд. Который точно так же пролетел сквозь щупальце! Иллюзия, мать твою компилятором да через ассемблер!

Дальше все было делом техники: бросая камни, я сперва определил, какие щупальца настоящие, а какие — фальшивки. Отметил тварей на миникарте. Потом таким же методом, но уже вручную швыряя обломки, отметил радиусы досягаемости и вычертил их на карте, получив таким образом безопасный проход. Готово!

Осторожно, постоянно сверяясь с картой и то и дело бросая камни, чтобы перепроверить все лишний раз, я двинулся по коридору. Был бы живым — сотни потов бы сошло, а так ничего, только коленки дрожат. Все это время кошка не отходила от меня ни на шаг, но пару раз умудрилась сагрить на себя тварей. К счастью, моя спутница оказалась весьма проворна, и оба раза смогла уклониться.

Заросли из жутких щупалец остались далеко позади, и мы с Дохлятиной зашагали дальше, уже не опасаясь встретить других охотников за тайнами некромонгов — вряд ли кто сумео бы пробраться сюда, повторив наш подвиг.

И словно сглазил! Впереди раздался металлический лязг, и путь нам преградило ощетинившееся сотнями лезвий четырехрукое чудо големостроения, закованное в доспехи.

> Патриарх (монстр), боевой голем 57-ого уровня.
> Сильные стороны:???.

Ну да, уровень высоковат. Но я не собирался ни отступать, ни сдаваться. Сразу три черных шарика покатились к ногам голема и, разбившись, породили три черных жгута-щупальца, тут же обрушившихся на боевой механизм.

Ничего подобного я никогда в своей жизни не видел. Четыре руки работали подобно лопастям винтолета, кромсая и шинкуя щупальца, нанизывая их на шипы и лезвия, которыми щетинилась его броня, словно у дикобраза.

Но и твари активно наседали. Каждый их удар срезал кусок доспеха или вминал бронированные пластины, оставляя внушительные следы, а то и вовсе срывая фрагменты. Увы, сеанс стриптиза стремительно заканчивался вместе с самими щупальцами: голем явно побеждал. Впрочем, как-то ведь он пробрался сюда?

Едва последняя из призванных тварей истаяла, я всадил в голема сразу три заряда из оставшегося у меня жезла. Каменные шипы ударили в защитные пластины, а второе заклинание, на

которое я и рассчитывал, погрузили механизм в трясину по самую грудь. Лишь две руки остались на свободе, но я с легкостью перемахнул его «Скачком» и, накинув «Покров теней», помчался прочь, постоянно оглядываясь: не выкопался ли?

Кошка повторила, повернулась к голему задом и заработала лапами, словно закапывая его. Фыркнула, и помчалась за мной, быстро нагоняя. Забавное создание.

Коридор был извилистым, хорошо хоть, что здесь не оказалось ни щупалец, ни ответвлений. Неужели мы преодолели последний заслон перед тайником Каролиса? Но, как выяснилось сотню метров спустя, не последний.

Их было несколько десятков. Штук шесть демонов, больше десятка големов, пяток элементалий и нежить всех мастей. Проход вывел нас к огромному залу, где туман практически рассеялся и лишь «безобидно» стелился по полу, открывая обзор. И зрелище мягко говоря внушало. Сотворенное искусством или магией твари стояли стройными рядами, словно на параде, перекрывая проход к… к голой скале?

Вся противоположная стена была изрисована весьма мрачными граффити, изображавшими ритуальные жертвоприношения, какие-то кровавые ритуалы и прочие зарисовки из жизни некромонгов. Которые оказались мрачными типами в черных балахонах и с масками-клювами, скрывающими лица. И никаких проходов, дверей или даже просто дыр. Впрочем, а кто сказал, что будет легко?

Укрывшись за камнями, я внимательно рассматривал рисунки на стене, пытаясь отыскать что-нибудь необычное. «Поиск нежити», «Поиск жизни» и «Чуткий слух» позволяли мне более-менее отслеживать окружающую ситуацию: поблизости никого не было, кроме Дохлятины, но Патриарх уже выбрался из трясины и шагал прямо сюда. Нужно было поспешить.

— Дохля, отвлеки их, — указал я кошке в один угол пещеры, и она послушно рванулась в ту сторону.

Три черных шара ударились в противоположную стену, выращивая щупальца. Черные плети тут же атаковали «стражу», сминая стройные ряды.

Ну а я повесил на себя «Невидимость» и со всех ног рванул к изрисованной стене, огибая и уворачиваясь от мертвяков и демонов. Добежал до рисунка, провел по нему рукой: ни рельефа, ни разницы температурных ощущений — ничего. Впрочем, для полной уверенности мне нужно было прощупать порядка двух сотен квадратных метров камня.

Я оглянулся. Кошка мелькала между демонами и мертвяками, ухитряясь уворачиваться в последний момент, но один ее бок уже

был распорот, а вместо пышного хвоста остался один обрубок. С противоположной стороны развеялось клубами черного дыма одно из щупалец, да и второе уже теряло свою плотность.

«Поиск улик»!

Яркая белая полоса очертила одну из картин метрах в пяти от меня, где истуканами застыло сразу два демона, не принявшие участие в общем веселье. Слишком близко к стене!

Еще один черный шарик разбился о каменный пол, выпуская на свободу щупальце. Однако, до демонов-стражей оно не дотягивалось. Свиток «Святого присутствия», подкрепленный молитвой «Изгнания Зла» вынудил демонов броситься прочь от стены, как раз в приветливые объятья смертоносного кнута.

Итак, рисунок. Два некромонга льют из своих ладоней кровь в жертвенные чаши, стоя по обе стороны портала, который выглядит как ворота. Лишними в рисунке оказались как раз портал, по размерам и форме как нельзя лучше подходивший для того, чтобы скрывать тайный проход. И еще обе чаши — рычаг? Тогда какой правильный?

«Каролис был левшой…» — вспомнил я и, повесив на себя «Щит Веры», с опаской коснулся левого рисунка.

Камень, на котором был изображен портал, растворился, открывая моему взору металлическую дверь. Разумеется, на которой висел жуткого вида замок в форме черепа. Скважина, как я понял, находилась в его пасти. А что если он по отпечатку пальцев открывался? Откусывает палец, пережевывает, сверяя с образцом… Для мага уровня Каролиса потеря пальца или руки — житейские мелочи, с него станется…

«Касание Гнили» решило проблему, превратив замок в горстку черной пыли и, приоткрыв дверь, я окинул взглядом поле боя.

Последнее щупальце вяло отбивалось от наседавших на него големов — похоже, именно этим магическим механизмам проще всего было справляться со стражами некромонгов. Тело Дохлятины неподвижно лежало шагах в тридцати от меня. В спине кошки торчала двухсторонняя секира, почти перерубившая ее пополам. Взгляд повторно умирающего животного был устремлен на меня, и светилась в нем нечеловеческая преданность и обожание, постепенно угасая вместе с остатками нежизни. А ведь я даже не был ее хозяином! Так, пара капель чужой крови, согревающих руку изнутри…

Ни на что не рассчитывая, я вытащил из сумки Зелье Починки и вложил его в карман пращи. Виток, другой… Есть! Пузырек разбился об израненый бок Дохлятины, а я снова стал видимым и вошел в портал, пока меня не заметили твари…

…И едва не ослеп, оказавшись в ярко освещенном месте. Небольшая уютная пещерка освещалась какой-то разновидностью мха, густо покрывавшим пол и потолок. Я оглянулся: позади угасал проем портала. И никаких следов двери или прохода. Значит, о мертвяках и демонах можно пока что забыть.

Пригнувшись, я отщипнул немного мха и глянул его свойства. Съедобно. Забив светящимся мхом целый стак про запас, направился к огромному дубовому столу — не считая пары кривоногих табуретов, кушетки и массивного сундука, это была единственная мебель в пещерке. Не очень-то похоже на тайное убежище некроманта! Ни алхимической лаборатории или ритуальных рисунков на полу, ни какой-либо зловещей атрибутики в виде черепов или скелетов. Здесь было даже по своему уютно! Ровный свет, мягко пружинящий под ногами мох…

И ядовитый туман, убивающий все живое. Совсем немного, видимость была отличной, но проверка логов показала, что яд есть и здесь. Этакий своеобразный сторож для некромантских сокровищ.

К счастью, на столе лежало то, за чем я сюда и отправился. Гримуар! Огромная книга в твердом простом переплете, на котором вопреки всем канонам не было ни жутких рож, ни загадочных символов — вообще ничего! Впрочем, проверка свойства книги подтвердила, что это именно то, что мне нужно. Сунув книгу в сумку, я занялся прочим хламом.

Самописное перо. Несколько рисунков со схемами и картинками. Пара свитков, испещренных кроваво-красными буквами на неизвестном мне языке, коробка с двумя десятками черных шариков, проржавевший насквозь от времени кинжал с пламеобразным лезвием и три слепка с каких-то барельефов — вот и все мои находки. Не разбирая, закинул это добро в сумку.

Теперь — сундук! Разумеется, тот оказался заперт. Замок был окружен мертвенно-зеленым сиянием, так что я даже прикасаться к нему не стал. И испытывать боевые заклятья — тоже, чтобы не повредить или не уничтожить содержимое.

В принципе, моя миссия здесь была закончена, но смутное беспокойство не покидало меня: что-то я забыл или не сделал.

«Поиск улик»!

Так. Вроде бы все на своих местах, а значит, до меня здесь никому не удалось побывать. Ну или не оставить после себя ничего лишнего. Значит, мне и впрямь пора сваливать отсюда. Осталось только решить, чем самоубиваться…

> Интуиция подсказывает вам, что вы упустили что-то важное!

Ого! Это надо же, до чего техника дошла — игра мне уже и за интуицию системные сообщения выдает! Может, она еще за меня кушать и в туалет ходить будет?

Итак, как бы я, будучи программистом «Мира Фантазий», реализовал интуицию? Допустим, игрок идет в опасное место. Игра смотрит направление, сканирует местность на наличие опасных монстров или засады, проводит проверку на параметр, отвечающий за эту самую Интуицию и в случае удачи — выдает предупреждение. Так? Так. А если монстров нет?

Можно проводить проверку на близость тайников или объектов для задания. Но Гримуар уже у меня! Он лег не в рюкзак, а в специальный отдел для квестовых предметов, так что ошибки не может. Других заданий у меня не так уж и много: женская рука, лекарство для девочки-зомби, убить все ту же девочку, собрать шифровки… Первый вариант я откинул сразу. Второй был вполне вероятен, с учетом запертого сундука. Где-то спрятан ключ? Или… Или я пропустил очередной символ, пару раз уже встреченный мною в Копях!

Круг, звезда и стрелка — обычно я находил его на стене. Значит…

Мысль о самоубийстве отошла на задний план, и я бросился на поиски, тщательно осматривая каждый участок стены от пола до потолка. Заглянул за кушетку, с помощью «Мощного удара», встроенного в кольцо, отодвинул тяжеленный сундук… Есть! Нашел!

Вписанная в звезду стрелка указывала вниз. Приподняв кусок светящегося мха, я заметил дыру и сунул в нее руку. Нащупал что-то твердое и вытащил — шкатулка! Точная копия той, что показывал мне некромант. Открыть здесь или подождать до возвращения в родной склеп?

Любопытство пересилило, и я отодвинул в сторону крышку…

Странный листок бумаги, явно зашифрованный, но не имеющий никакого отношения к моему заданию. И квестовая записка, которую я немедленно взял.

Внимание! Вы отыскали один из предметов для задания «Зашифрованное послание»

(скрытое, составное).

Прогресс: 3/10 записок найдено

Получена награда:

Набор для бальзамирования, Загадочный ключ, Описание ритуала.

+5000 Опыта

Всего опыта: 8080 из 8300

Угу. Ожидаемо, количество опыта было таким, что едва-едва не хватило для получения нового уровня. А вот наградной «наборчик» меня несколько смутил. Две прозрачные колбы с непонятным содержимым, крючок жуткого вида, кисть, скальпель и метровая шелковая лента.

Шифровальный ключ оказался ничем иным, как… ключом! Логично было предположить, что он подойдет к сундуку, но… Нет, не логично! Какое отношение имеет тайное убежище Каролиса и его находки к моему заданию, следы которого ведут от склепа на Западном Погосте к Серой Библиотеке и Мертвым Копям? Это совершенно разные истории и задания, и не может сундук открываться исключительно при наличии трех собранных для другого квеста шифровок.

Взгляд мой снова упал на второй листок бумаги. Набор букв, не более. Но если считать, что мой Загадочный ключ — это как раз и есть ключ к решению загадки? Криптографический? И я положил его на лист бумаги и попытался поймать несколько символов в прорези бородки ключа. С какой буквы начать? Наверное, с заглавной, благо их немного…

Двадцать минут потраченных усилий сделали меня обладателем весьма странного послания:

> «Привет, Бес! Поздравляю, ты добрался (добралась?) до Копей. А значит, ты справился с серией тестов и испытаний, который я расставил на твоем пути. Не останавливайся на достигнутом! И держись Аарама — старый пердун та еще сволочь, но это твой билет на свободу.
>
> Удачи тебе в поисках! И не вздумай спускаться дальше в Копи — еще рановато.
>
> P.S. Инструкцию к ритуалу прилагаю. Он выведет тебя отсюда.
>
> P.P.S. Прости за ошейник, но иначе было нельзя. Сам все поймешь…»

Фраза «твой билет на свободу» резанула глаз, сразу напомнив, где я нахожусь и как же мне далеко до этой самой свободы. А что до ошейника, так я уже от него избавился. Осталось только выяснить, кто загадочный автор письма, зачем он заставил некроманта нацепить на меня ошейник и устроил все эти проверки с таинственными символами на стенах и записками.

Ключ заскользил по бумаге.

Подпись автора заставила меня перечитать послание еще четыре раза, полностью переосмысливая его содержимое. Все одно слово и две цифры, изменившие весь мир вокруг меня и

подарившие надежду…

Объект 10.

Для бывшего Объекта 347 в этих символах было заложено куда больше, чем во всем остальном послании. Практически машинально я взял в руки инструкцию к ритуалу. Следуя картинкам и описаниям, скальпелем вскрыл вену на левой руке. Макнул кисть в черную жижу, заменявшую зомби кровь и нанес по всему предплечью символы из инструкции.

Открыл содержимое одной из склянок, в которой была такая же черная жижа, и вылил прямо на свою рану. Пошла темная пена. Слизнув ее, откупорил второй пузырек, в котором клубился ядовито-зеленый дым. Смертоносный яд некромонгов, оберегавший Копи от слишком любопытных и жадных. От живых. Осушил его до дна, с силой втянув отравленный самой Смертью туман в легкие. Закашлялся.

Взял шелковую ленту и аккуратно перевязал раненую руку.

А потом я умер…

Глава 42
Вопросы и ответы

Трансформация успешно завершена!
Вы получили особенность «Ядовитая кровь»!
Вы получили особенность «Смерть внутри».

И никаких сообщений о том, что я погиб и возродился. Но я снова был в своем родном склепе, лежал в гробу. Крышка была плотно прикрыта. Тэкс. Что за трансформация и с чем ее едят? Или пьют, если речь о крови?

Чтобы это выяснить, я начал изучать логи. Ого! Сплошные сообщения о возрождении и смерти то смертельной дозы яда, то от магии Смерти, то от неведомых болезней. Что со мной вообще творилось? Начинались все эти чудеса вот с такой записи:

Трансформация подопытного организма начата.

Вот тебе и бальзамирование! Проклятье, судя по логу, времени прошло немало, а по таймеру… Семь дней! Целую неделю я провалялся в гробу! А как же сестренка? Карл с некромантом в конце концов?!

Сильным пинком я отбросил в сторону крышку гроба и сел.

— Ты воскрес, — услышал я уставший голос своего хозяина. БЫВШЕГО хозяина.

— Ааа, — киваю. Язык остался где-то там, в Копях.

— Я уж и не верил, что ты снова восстанешь из мертвых. Зато она — даже не сомневалась…

Она? Что еще за она?

Что-то огромное ударило меня в грудь, снова укладывая в гроб. Придавило и принялось… вылизывать мне лицо шершавым, покрытым слизью языком! Дохля? Дохлятина! Жива, кошатина блохастая! Или правильно говорить «мертва»? С этой нежитью и не поймешь…

Огромная черная кошка прекратила обмывать свежевосставшего покойника и, свернувшись клубком прямо на моей груди, довольно заурчала.

— Она пришла три дня назад. Я бы даже сказал — приползла. Улеглась у входа в твой склеп и давай дверь когтями драть. Подумал даже, что она падаль почуяла и с голодухи в склеп рвется, тобой закусить. Два ведра тухлятины ей скормил — присмирела, дала себя осмотреть. Израненная, переломанная,

истекает кровь… слизью. Я сперва удивился, как зверь вообще ухитрился выжить, с такими-то ранами. И только потом понял, что она не очень-то и живая. Подлатал ее, как смог…

Я запустил руку в густую шерсть, пальцы нащупали несколько аккуратных швов, а могильщик продолжал рассказ:

— …в склеп пришлось впустить, пока она дверь в клочья не изодрала. Так зверюга на твой гроб улеглась и два дня не сходя с места там и провалялась. А как почуяла, что ты в себя пришел — меня позвала.

— Ууу, — с трудом столкнув с себя кошку, снова уселся. Огляделся.

Со времен моего последнего визита сюда почти ничего и не изменилось. Разве что появилось пару десятков горящих свечей, вопреки всем нормам пожарной безопасности, да стало почище.

— Я тут прибрался со скуки, — проследил направление моего взгляда бывший дознаватель.

Хозяин (бывший!) убирается в склепе своего раба — как трогательно! Впрочем, я был единственной надеждой его дочери на избавление от проклятья. Судя по информации, которую сбросила мне Ташка, никто из игроков подобного задания не получал. И следующие слова Карла подтвердили мою догадку:

— Ты… ты нашел его? Лекарство?

Я достал Гримур и показал его бывшему дознавателю.

Его реакция меня удивила. Мужчина тяжело опустился на табурет, зарылся лицом в ладони и заплакал! Дожидясь, пока закончится действие «плакательной» анимации, я написал на листке бумаги: «Все будет хорошо!» и показал его рыдающему отцу.

— Ты не понимаешь! — закричал он, поднимая голову, — Аарам погиб! Без него от этой книги не будет никакой пользы!..

Теперь была уже моя очередь падать на табурет. Кошка тут же подскочила и начала тереться о мою ногу. Фраза из зашифрованной записки:

> «Держись аарама — старый пердун та еще сволочь, но это твой билет на свободу» слишком прочно засела в моей голове, чтобы спокойно воспринять такую новость.

Интересно, мой ошейник раскрылся из-за воздействия Копей, или из-за смерти создателя? Хотя, какая к черту смерть! Это же «непись»! Если бы они так просто погибали, то кто выдавал бы игрокам задание? Переродится, если уж угораздило подохнуть.

Карл рассказал, что в городе была битва. Жилище некроманта оказалось разрушено, вся его прислуга — уничтожена, а самого колдуна с того дня больше никто и не

видел. То ли погиб, то ли в плен попал, а то и еще чего похуже.

Насчет плена и «чего похуже» я как-то не подумал! Если Аарама вывели из строя по квестовому сценарию, то это могло затянуться надолго. В любом случае, нужно было самому все разузнать. Поэтому я отправился в город: разумеется через Ривенку и мастерскую тамошнего славного портного, который умеет пришивать замечательные свиные языки…

Кошка увязалась за мной и не отходила ни на шаг. Может, снять с нее этот треклятый ошейник? Судя по всему, она приняла меня за хозяина из-за капель его крови… Стоп!

Я быстро залез в список эффектов. Как и положено после смерти, эффект «Кровь некроманта» бесследно пропал. Тогда какого черта Дохля еще здесь? И как она вообще меня нашла? Три дня назад… Значит, на дорогу от Копей у нее ушло четыре дня. Шагая по Западному тракту в компании кошки-нежити, я забрался в окно своего персонажа — глянуть на новые «плюшки» и подсчитать потери. Навскидку, после смерти я лишился части свитков, трофейного плаща, около 500 монет и одно из колец на Силу.

> **Способность «Ядовитая кровь».** В ваших венах течет не кровь, а яд из Чертогов Смерти, который некромонги похитили у Вечного Стража.
>
> **Бонусы**:
>
> Иммунитет к Яду.
>
> Иммунитет к Болезням.
>
> Яды оказывают исцеляющее воздействие.
>
> Ваша кровь ядовита для живых, урон = Уровень*2.
>
> Выносливость: +3.
>
> Похоже, эту прелесть я заполучил в результате трансформации — не зря глотал зеленую дрянь! А вот второй эффект, как я понял, это результат растворенной во мне крови некроманта:
>
> **Способность «Смерть внутри».** Путем неестественного смешения, сама Смерть стала частью вашей сущности!
>
> Бонусы:
>
> +10 % к сопротивляемости магии Смерти;
>
> +10 % к урону магией Смерти.

Приятно, конечно, вот только нет у меня такого навыка. Впрочем, если этот эффект распространяется и на свитки, то… Дайте два, а еще лучше — десять! Показав на воротах знак стражи и обозвав Дохлю «служебной поисковой кошкой», я попал в город. Поначалу усатый страж не хотел пускать кошку в город. Он

брезгливо морщился и зажимал нос пальцами, но моих уверений что внешний вид Дохлятины — это особо хитрая маскировка, а не болезнь или какие-нибудь паразиты, оказалось достаточно. Судя по подросшей полоске опыта — свою роль сыграл талант Красноречия.

До жилища некроманта я добрался без особых проблем. Точнее до того, что осталось от него и вообще от квартала. Руины, покрытые густым слоем пепла — вот и все, что осталось от цветущего дворика и запутанных лабиринтов усадьбы Аарама Бледного, сильнейшего мага в городе.

Видать, Каролис-старший оказался сильнее. Жителей города вокруг не было видно — похоже, все старались держаться подальше от места битвы двух некромантов. Ступив на кучу пепла, я понял, почему:

> Вы получили 12 урона (13-1Смерть): здоровье 128/140.

Неприятно, но терпимо! Дохлятина недовольно мяукнула, похоже, что ей тоже не понравилось это место.

«Поиск улик» ничего не дал. Все сгорело до тла. «Взятие следа» — тоже. Натоптано здесь было изрядно, конечно, но что делать с доброй парой десятков разных следов я и понятия не имел. «Поиск жизни» — пусто. «Поиск нежити»… Есть! Помимо окончательно угасших оболочек, где-то внизу, под слоем камня и пепла заклинание обнаружило присутствие живого мертвеца.

Ну, главный инструмент помощника кладбищенского смотрителя — не подведи! Достав лопату тройного проклятья, я принялся разгребать завалы и копать. Рядом пристроилась кошка, активно работая лапами…

За час работы я потерял почти сотню здоровья, остался практически без энергии и уполз в более безопасное место. Проклял небольшой участок земли, сожрал половину тушки кролику, вторую отдав своей не шибко пушистой спутнице, и закопался. Спустя час, полностью восстановившись, снова взялся за работу, проклиная на чем свет стоит «старого пердуна» Аарама, некстати объявившегося Каролиса-старшего и вообще всех некромантов вместе взятых…

Наконец, примерно полчаса спустя, наградой нашим трудам стала освобожденная и совершенно целая дверь в Пыточную, одно из самых защищенных подземелий под домом колдуна. Выбив ее «Мощным ударом», благо колечко осталось при мне, я спрыгнул внутрь. Не надеясь на свое не особо развитое Ночное Зрение, зажег сразу два «Болотных Огонька».

На полу пыточной лежал один из зомби-посыльных Аарама. С

раскинутыми руками и ногами, пришпиленный ритуальными кинжалами прямо к полу, словно подготовленный для какого-то ритуала. Вот только посыльными становились ну совсем уж ни на что негодные мертвяки. Жест отчаяния? Или послание?

Из груди зомби торчал изогнутый черный посох, вонзенный прямо в сердце. Точнее туда, где оно должно находиться — обычно Аарам подвергал своих слуг незначительным «улучшениям». Например, его телохранители могли похвастать вживленными вставками каменной шкуры тролля, а сердца некромант смещал в центр грудины, где сходились ребра.

Кошка подскочила к трупу, развернулась к нему спиной и принялась закапывать, загребая лапами. Признаков нежизни тело не подавало, хотя заклинание настаивало на том, что какие-то остатки некротических энергий в нем еще «теплятся». На мои крики пинки, проворачивание кинжалов в ранах и даже на «Воспламенение» распятый зомби не реагировал. Священный свиток я решил на нем не пробовать — еще изгонится.

Пришлось брать умение «Допрос мертвеца».

Едва ощутимая волна тепла потекла из моей ладони в тело, и то вздрогнуло. Глаза покойника оставались открыты, но изо рта вырвался слабый хрип.

— Аарам Бледный жив? — почти заорал я.

Кивок.

Все, допрос окончен. Мало! Слишком мало!

— Эй ты, бог! — заорал я в потолок, — Мне нужна твоя помощь чтобы допросить этот дохлый кусок мяса? Твой истинный жрец умоляет тебя!

Я вылил воду из фляги в небольшое углубление в полу и превратил лужу в Алтарь.

— Тебе нужны дары? Их есть у меня!

Сперва в болотце отправились кольца-хамелеоны. Потом — подобранный у входа в Копи кинжал. Вывалил на алтарь все написанные мною свитки. Полдесятка черных шаров, оставшийся у меня жезл. Замелькали сообщения о божественной милости и шкала Благодати рванула вверх.

Что-то огромное и незримое шумно вздохнуло-пробулькало за моей спиной. Дохлятина отпрыгнула в дальний угол и зашипела, выгнув спину дугой.

— Держи, мне ничего не жалко!

Оставшиеся три кольца упали на алтарь, а за ними — моя верная боевая праща.

> Нааму Болотный с благодарностью принимает ваши дары!

Вы получаете божественное благословение от своего покровителя!

Вы получаете 1000 опыта!

Получен 11 уровень!

Что-то тяжелое и влажное опустилось мне на плечо. Я стоял на коленях перед бездонным алтарем и боялся пошевелиться. Коси хрустнули, в лог пришел отчет сообщение о травме и отнятом здоровье… Плевать! Куда важнее было следующее сообщение:

Получен эффект «Глас Божий»:

+50 к умениям «Слово Истины» и «Допрос мертвеца».

+5 к талантам Красноречие и Торговля.

Длительность: 10 минут.

Тяжесть с моего плеча пропала, шкала благодати ухнула почти до нуля. Полторы тысячи!

— Спасибо, Великий, — прошептал я, обращаясь в пустоту. А потом уже к зомби, — Где мне найти Аарама? Что он просил передать?

— Велик… кий Мас-стер с-спешно отбы… был в т-тайное убежиш-шще, — буквально вытолкнул из себя слова покойник, — Передал пос-слание и с-свиток.

— Что за послание? Где свиток? — счетчик показал, что у меня остался один вопрос.

— Пис-сьмо в кармане. С-свиток на мне.

Последний вопрос.

— Как мне попасть в это тайное убежище?!

— С-свиток!

Выплюнув из себя последнее слово, мертвец вздрогнул и обмяк. «Поиск нежити» показал, что теперь это ни на что негодный безжизненный труп. Впрочем, свою миссию он выполнил.

Вы получили талант «Неистовая молитва»!

Дохля ткнулась носом в бок, поторапливая — похоже, ей было здесь неуютно. Какие-то воспоминания? В любом случае, надо отсюда выбираться…

Вот только у Аарама на этот счет было другое мнение. Письмо я нашел быстро — это было послание от сестры. Никнейм человека, который обеспечивает контакты с внешним миром владельцам ЗК-капсул и напоминание о том, что мой чип будет

выведен из системы контроля через два месяца. С учетом даты письма — уже меньше. Неприятно.

А со свитком пришлось помучиться. До этого мне никогда не приходилось раздевать покойников и повторять этот опыт нет никакого желания. «Свитком» оказалась магическая татуировка на спине бывшего посыльного. Да уж, этот свиточек в сумку не засунешь.

На всякий случай сделав копию, я зачитал слово-ключ и с удовлетворением наблюдал, как открывается черный провал портала в паре шагов от меня. Думал ли я, что это могла быть западня, подстроенная Каролисом? Подумал, но лишь когда уже шагнул в портал.

Отчаянно мяукнув, Дохля прыгнула следом…

— Ты долго шел, раб, — встретил меня знакомый голос, — И на тебе нет ошейника…

Зрение вернулось не сразу. Проморгавшись, я окинул взглядом крохотную комнатушку, в которой оказался. Больше всего она напоминала тюремную камеру! Каменные влажные стены, решетки на окнах, двухэтажные нары и дыра в полу. Единственное, что отличало это место от тюрьмы, это огромный стол, засыпанный свитками, склянками, книгами и прочими колдовскими инструментами, нечто вроде компактного самогонного аппарата собранного по схеме из журнала «Сделай сам» и едва умещавшийся в углу сундук. В общем, места для нас двоих здесь было маловато.

Точнее, для троих. Дохлятина не знала куда себя деть: то бросалась к некроманту и начинался тереться о его ноги, то возвращалась ко мне и виновата вылизывала руку.

— Замри! — поморщившись, колдун указал пальцем на кошку и так неподвижно застыла, — Отвлекает. Вижу, ты все же побывал в копях и вернулся. Даже не один, — Аарам криво усмехнулся.

Наверное, эта усмешка ему дорого стоила — выглядел некромант просто ужасно. Правая рука безжизненно висела, заканчиваясь обугленной культей. Половина лица была словно перемолота жуткой мясорубкой: кожа содрана, осколки костей торчат из разорванных тканей… Нарядная ряса покрыта пятнами ожогов и запекшейся крови — в общем, жуткое зрелище!

— Давай сюда книгу! — протянул он невредимую руку.

— Нет!

— Хм. Мертвый раб осмелился мне перечить?

Щелчок пальцами, и меня подбросило до потолка. Руки и ноги начали выгибаться под неестественным углом.

— Прекрати! Погибнув, я не смогу вернуться назад. И книгу

смогу отдать лишь по своей воле, на ней метка бессмертных!

Удерживавшая меня сила пропала, и я рухнул на пол.

— Чего ты хочешь, раб?

— Мне нужны ответы. И я отдам тебе Гримуар и остальные находки.

— Остальные? — в глазах некроманта загорелся огонек интереса.

Вместо ответа, я вытащил из сумки шарик и бросил его через решетку, заменявшую дверь. Тот ударился о противоположную стену и выпустил черное щупальце.

— Плеть Некромонга! — восхищенно выдохнул Аарам, — Много их у тебя?

— Ответы на вопросы.

Невидимая ладонь стиснула мое и без того переломанное плечо. Наверное, это было очень и очень больно. Но только не для того, кто играет с отключенными ощущениями боли. Я улыбнулся, когда Дохлятина выгнула спину и угрожающе зашипела на некроманта.

— Двое против одного? — ухмыльнулся тот. — Хорошо. Ты снова удивил меня, раб. Спрашивай.

— Расскажи про нее, — я указал на кошу.

— Обычный питомец. Прислужник, фамильяр… — пожал тот плечами, — Я звал ее Зарра.

Красивое имя. Точнее, некромант просто сократил название ее породы. Но Дохлятина мне нравится куда больше!

— Думаю, это нечто большее чем «просто питомец»! Ты же поднял ее после смерти?

— Я похож на идиота или друида, чтобы держать у себя живого зверя? Они спят, жрут, гадят, приносят блох. Ими невозможно управлять… Это не практично!

Вот и разрушен образ сентиментального некроманта-котолюба.

— Почему кот, а не пес или летучая мышь?

— Собаки навязчивы. И мертвые не чувствуют запаха. А кошка видит в темноте, может пролезть в любую дыру. И у нее девять жизней. Точнее, уже пять, — поправился он, бросив быстрый взгляд на парализованное животное. — К тому же, для многих мучильных ритуалов нужна именно черная кошка. Как ты понимаешь, живой кот слишком недолговечный. Не таскать же мне с собой повсюду клетку, набитую черными котами? Как я уже говорил — Зарра была очень удобна.

— Почему ты ее оставил в Копях?

— От котенка мало пользы. Глупая, слабая. Я сделал себе нового фамильяра.

— Более практичного.

— Ты быстро учишься, — довольно кивнул некромант.

Мда уж. Вот это вот — котенок? Не хотелось бы мне повстречаться со взрослой кошкой!

— Это был ручной зверек соседской девочки. Сожрала что-то не то и заболела. Соседка пришла ко мне. Думала, что раз я маг — то смогу вылечить больное животное, — лицо колдуна сморщилось в презрительной гримасе, — Я добил ее и поднял. Но котенок-зомби соседке почему-то не понравился. Глупые людишки! Пришлось оставить Зарру себе, пока не нашлась замена получше.

Это было вполне в духе Аарама. Бедный ребенок!

— Он чувствует в тебе мою кровь. Если хочешь, может забрать ее себе… В обмен на Гримуар, разумеется, — добавил он в голос издевательских ноток.

— Ты привозил тела с Серых Островов и поднимал.

— Да. Карта и портальный свиток из шкатулки. Пометки на карте обещали могильник с очень качественным материалом. Как я уже успел убедиться — карта лгала.

— Сколько их было?

— Портал открывается раз в месяц… За этот год мои нерадивые слуги привезли… Дай-ка прикинуть… Ты был сорок пятым.

Ого! Сорок пять игроков? Для двенадцати загруженных покойниками телег маловато! Скорее всего их было намного больше, но гоблины просто убивали очнувшихся «мертвяков», отправляя их на перерождение. Если те лежали в яме больше часа, то могила снова «зарастала». А если нет, то… то сейчас по острову бродит несколько десятков голых и очень зорких игроков с вырванными языками! Вот только я бы на месте организаторов всего этого оставил на острове несколько тварей типа той же Костяной Гончей — специально для охоты на таких вот живчиков.

Вряд ли админы «Фанмира» были глупее меня. Скорее всего они и вовсе отслеживали активность захороненных ID и отправляли на место тех, кому удалось выбраться, но не повезло познакомиться с одним замечательным некромантом, способным менять эти самые Ай-Ди-шники.

— Что стало с остальными?

— Они оказалась никуда не годным мясом. Часть тел я сжег, даже не поднимая. Два десятка провел через ритуал, но почти все они после него куда-то пропали, не оставив даже следов.

Угу. Значит, и сожженные и эти «пропавшие» просто вернулись назад в свои могилы, на точки возрождения. Неужели я единственный, кому хватило ума набить инвентарь землей и

обломками гроба?

— …и только двое сумели меня удивить. Ты был четвертым, — продолжал некромант.

Трое! Трое до меня!

— Где они?

— Понятия не имею. Я отправил их к Карлу так же, как и тебя. Плохой материал, чтобы там не утверждала карта…

Ага. И один из них оставил знак на стене в надежде, что кто-то еще выберется и окажется в склепе Западного Погоста. Интересно, это был мой бесследно пропавший предшественник, или кто-то до него? И что стало со остальными? Да и с самим Десятым тоже, если уж на то пошло…

Что-то в словах некроманта не давало мне покоя… Какая-то фраза о сроках… Точно!

— Ты сказал, что портал открывается каждый месяц?

— Да. Последний раз ритуал я провел десять дней назад. Оба тела пропали…

До тел мне не было никакого дела, пока что, а вот до портала… Выходит, что через двадцать дней я смогу попасть на Серые Острова! Разумеется, если удастся договориться с некромантом. И что потом? Выкопать остальных пленников, при помощи Аарама наштамповать из них армию дальнозорких немых зомби первого уровня и гонять их на крыс и почтовые ежедневки, пока не подрастут? И надеяться, что никто из них не полезет тут же катать жалобы на администрацию или строчить слезные письма своим родным в реал, заодно засвечивая и всех остальных…

Впрочем, у меня есть еще двадцать дней, чтобы найти решение.

— Книгу! — требовательно протянул руку некромант…

Я отдал ему Гримуар. А потом медленно выложил остальные находки из тайного убежища молодого некроманта: свитки, схемы, большую часть остававшихся у меня шаров, кинжал, барельефы и даже самописное перо. На все эти сокровища Аарам смотрел как школьник-девственник на оголяющуюся перед ним молодую учительницу: пожирая глазами, но не решаясь протянуть к ним руку.

Внимание! Вы выполнили задание "Знания Некромонгов".

Опыт: +1000 (1340/10500).

Получено 1000 монет, зелье Гения.

— Лекарство! — напомнил я некроманту.

— Как только что-нибудь узнаю, я пришлю Карлу письмо, —

отмахнулся тот.

— Я дал больше, чем книгу.

— Ты об обещанной награде? Чего ты хочешь? Золото, свитки, ритуал модификации?

Благодаря участию Наташки и Пал Палыча, проблема денег меня не беспокоила. Свитки — можно купить, а вот модификации… Но я уже принял решение и не собирался отказываться от него.

— Мне нужна она!

— Дохлую кошку? Я могу поднять для тебя фамильяра более… полезного.

— Выбор сделан…

— Как знаешь, — маг пожал плечами и забормотал слова заклинания.

> Внимание! Вам предлагают провести ритуал привязки питомца "Заррская кошка 12-го уровня (нежить)!"
>
> Подтвердить привязку?
>
> Да / Нет

Да!

— А теперь проваливай… Проваливайте оба!

— Лекарство! — напомнил я, прежде чем призрачный череп ударил меня в грудь, отправляя на точку перерождения…

Как всегда, колдун выбрал самый простой и эффективный способ вернуть меня назад. "Практичный" — как он выражался.

> "Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!"

Уф! Лежу в тепле, уюте, и нет рядом ни безумных некромантов, ни дохлых кошек… Красота!

Где тут у нас новый талант?

> Неистовая молитва: 1/10 (18 %)
>
> Описание: вы можете усиливать свои молитвы, расходуя на них больше Благодати и получая повышенный эффект, если божество симпатизирует вам и готово помогать.
>
> Использований: 1 раз в день.
>
> Эффект: +11 к уровню следующего жреческого умения за 200 % Благодати.

Отлично! Вот теперь можно просыпаться. Я открыл глаза.

Что-то мешало нормальному обзору, и лишь после пары безуспешных попыток убрать помеху рукой, до меня дошло: Дохлятина! Где-то на краю зрения появилась иконка с портретом Дохли, а так же полоска ее здоровья, усталости и опыта. Стоп! А почему мою кошку зовут Зарра и у нее всего 6-ой уровень? И где она вообще?

Активация портрета вызвало целое меню опций. Призвать питомца, отозвать, просмотреть свойства, переименовать, справка…

Выбрал последний пункт и засел за его изучение. Выяснил, что призывать питомца можно лишь один раз в сутки. После гибели, его нужно было воскрешать с помощью умений ветки приручения или призыва — разумеется той самой, которой у меня не было и в помине. Также оказалось, что уровень питомца равнялся уровню хозяина — 5. Конечно, всяческие друиды, охотники, некроманты, големастеры и маги-призыватели могли вообще вручную распределять опыт или создавать существ намного выше себя по уровню — если навык был достаточно прокачен.

> Следующий пункт — "Переименовать питомца".
> Введите новое имя для своего питомца
> (бесплатных переименований осталось: 1)

Дохлятина! Пусть сеет ужас в рядах врага не только своим видом. Похоже, после смены хозяина у кошки обновился не только уровень, но и прочие параметры: теперь у нее оставалось восемь жизней. Проклятый колдун избавился от нее тем же способом, что и от меня!

> "Призвать питомца"!

Хоть я и был готов, но внезапный прыжок возникшего словно из воздуха зверя застал меня врасплох, опрокинув назад в гроб. Шершавый и покрытый слизью язык прошелся по моему лицу…

— Развлекаетесь?

На появление Карла кошка отреагировала предупреждающим шипением.

— Ууу.

— Пришло послание от Аарама… Насчет лекарства… — могильщик отвернулся и пробормотал бесконечно уставшим голосом, — Нужные страницы оказались вырваны из книги. Твои старания были напрасны, Бес.

"Есть другие тайники Каролиса! Я отыщу их", — быстро написал я и сунул лист под нос Карлу.

— Копи избавили тебя от ошейника. Тем не менее, ты дошел до конца и раздобыл книгу, пусть от нее и нет никакой пользы. Я больше не вправе удерживать тебя и отдаю обещанное.

На могильную плиту лег уже бесполезный ключ от ошейника.

А следом легла уже знакомая мне шкатулка со вписанной в круг гептаграммой. Она была покрыта свежей землей и опилками. Похоже, Карл хранил находку в одной из могил. Странные у него однако привычки!

Я схватил контейнер и не раздумывая вскрыл его. Записка!

> Внимание! Вы отыскали один из предметов для задания "Зашифрованное послание"
> (скрытое, составное).
> Прогресс: 4/10 записок найдено
> Получена награда:
> +7000 Опыта
> Всего опыта: 10380 из 10500

И все. Ни тебе книжек, ни других ценных подарков… Разве что непривычное системное сообщение, появившееся прямо перед глазами:

> Вы собрали достаточно фрагментов, чтобы прочитать Ќ часть послания.
> Хотите расшифровать его?
> Да / Нет

Да! Четыре листка прямо в интерфейсе наложились друг на друга и начали приближаться, пока не заняли все пространство. Появился неяркий свет, насквозь просветивший бумагу таким образом, что символы нижних листков стали видны сквозь нее, заполняя зазоры и складываясь в осмысленный текст…

Эпилог. Узник Фанмира

"Привет, Бес! На самом деле я даже не знаю, как тебя зовут и какого ты пола — твое имя в письме это просто системная подстановка. Раз ты можешь это прочесть, значит тебе удалось собрать четыре записки, и я могу тебя поздравить, ты — Зомби!

Не обращай внимания, после 54 часов непрерывной работы под стимулятрами и наркотиками я сам не особо понимаю, что пишу. Но о самом важном я тебе расскажу, не беспокойся.

Меня зовут Сергей "Gray" Авраменко, можно и просто Серый. И пока что еще я — ведущий гейм-дизайнер секретного проекта под названием "Виртуальный плен", а перед этим занимался проектом "Виртуальная тюрьма". Да-да, это я ввел понятие ЗК-аккаунта, разработал его функционал и прочие правила пребывания заключенных в "Фанмире". А еще — это именно я создал Серые Острова, с которых тебе (еще раз поздравляю!) удалось выбраться.

Так что на моем счету уже две виртуальных тюрьмы, хе-хе. Пленником одной из которых ты стал(а). И пленником которой через четыре часа стану я.

Я сам разработал эту систему и тестировал ее. И как никто знаю, что выбраться с Серых Островов и уж тем более из других "могильников" — невозможно. Невозможно изнутри…

Поэтому вот уже второй день я не вылезаю из вирта и работаю, накачавшись наркотиками и стимуляторами. Был бы я программистом, все было бы куда проще, но гейм-дизайнеру приходится работать куда тоньше, используя только стандартные средства разработки. Поэтому я сижу и скритную, настраиваю, переименовываю, создаю новые предметы, задания, персонажей… Прокладываю свой след из хлебных крошек, если можно так выразится. След, который поможет тебе освободиться. Очень запутанный след, должен я сказать.

Через четыре часа система сбора патчей отследит все изменения, прогонит тесты по всем нововведениям, оценит их сложность, работоспособность и составит список. Который будет изучен и перепроверен, поэтому мне приходится тщательно прятать каждую крошку… Я

должен успеть, пока система не забрала данные с сервера разработки. И пока за мной не пришли…

Вкратце объясню. Выбраться с Островов невозможно без посторонней помощи. Я не могу открыто отправить туда неписей и уж тем более — игроков. Запомни: система следит за всеми! Вот и приходится одному неписю подбрасывать загадочный свиток, второму — заколдовывать дочку, а третьему менять имя и место жительства. И каждое изменение нужно маскировать, вписывая его в общую картину мира, подкрепляя обычными заданиями для всех игроков, которые система проверит и проглотит, не найдя моих хлебных крошек.

Зато их сможешь найти и ты и любой другой узник, выбравшийся с Серых Островов. За могильниками система тоже следит, не допуская утечек, и ускользнуть от ее взора почти невозможно. Почти. Поэтому тебе пришлось стать зомби. Мне удалось запихнуть системную функцию смены ID в один ритуал… Теперь вот бьюсь над тем, как скормить этот ритуал одному славному неписю, предварительно разбив его на части, чтобы обмануть систему. Голова гудит. Остался один укол, но я его берегу. Заметь — не свою печень, хе-хе.

Процесс смены АйДи-шника описывать не буду, главное, что он поможет тебе ускользнуть. А твое место займет виртуальная копия с твоим старым АйДи-шником — так что на этот счет не волнуйся. Почему зомби?

Мы собирались ввести в игру нежить, как играбельную расу. Придумали злобных некромонгов, замутили офигенную линейку квестов, наделали разных персонажей, напихали им умений, собрав понемногу от разных монстров и даже игровых классов. И даже активно тестировали прямо в "Фанмире" на игровых серверах. Техподдержка два месяца разгребала жалобы игроков на внезапно озверевшую нежить, хе-хе. Так вот, чтобы не светить играбельных персонажей нежити раньше срока, программисты заставили систему принимать их за обычных неписей и мобов. Идеальная маскировка!

Но потом эту фичу зарезали маркетологи, разработку аддона свернули, и следующим патчем уберем из игры все, что успели вставить… Почти все — усиленная нежить игрокам пришлась по вкусу, так что уже традиционно этот баг объявим фичей. При составлении этого ТЗ я "забыл" включить в список на

исключение пару играбельных рас нежити. Игроки все равно не смогут их выбрать…

Так что постарайся не светиться перед игроками и особенно — админами. Засунут тебя назад в могилу, а то куда и похуже, и лазейку прикроют, если поймут, как такое вышло. И вообще избегай оживленных мест и значительных событий. Разрекламированная фича с динамическими ИскИнами — правда. Чем выше сложность и плотность событий, тем больше ИскИнов за ними наблюдают и более продвинутые. Поэтому все свои "хлебные крошки" я прячу в самых скучных и малонаселенных местах. Даже пришлось перевезти одного некроманта из столицы в глухомань.

Насчет этого Аарама — как ты понимаешь, на него многое завязано. Только он умеет менять Ай-Ди-шники да и вообще умеет много всякого. Так что постарайся с ним не поссориться.

И еще о моих "хлебных крошках" — найти их сможет только выходец с Островов, как я надеюсь. Все они так или иначе завязаны на излишне высокое Восприятие и расу нежити. Так что доверяй своим чувствам.

Какого черта я трачу время на объяснения и вообще занимаюсь всем этим?

Да потому что пока ты прохлаждался в могильнике на Островах или пока читаешь эту записку, я нахожусь в настоящем Аду в самой жопе мира, твою мать! В Аду, который создал своими же руками! И уже часа через три протестирую его на собственной шкуре, да.

И мой единственный шанс выбраться оттуда — это ты. А твой шанс вырваться их Фанмира и найти свое тело — это я. Так что мы нужны друг другу. Конечно, ты можешь порвать эту треклятую записку, отменить квест или настучать админам — решать тебе. Но я хочу, чтобы ты дал нам шанс. Всем нам, кого успели за это время засунуть в Фанмир.

Если бы ты знал то, что знаю я! От многих знаний — многие беды, вот уж точно! Вечный виртуальный Ад — ничего так наказание за пару лишних секретов, верно? Я знаю кто заказал проект и знаю зачем. И даже знаю почему нас с тобой не убили, подстроив несчастный случай, а засунули сюда, как и многих других.

Поэтому меня уже не выпустят из здания. Перехватят в лифте или даже в коридоре, сделают укол, а очнусь я уже в персональном VIP-Аду без права на

досрочное помилование. И буду надеяться только на то, что кому-то хватит мозгов найти мои "хлебные крошки"… На тебя, Бес.

Компилятор только что выдал отчеты, а я вколол последний стимулятор. Говорят, перед смертью не надышишься. Ну, смерть мне не грозит, а вот подышать свежим воздухом хотелось бы… Или наоборот — покурить. Правда, я и не курил никогда. А здесь ведь даже словом перекинуться не с кем — все каналы фильтруются и перепроверяются.

В общем ты это… Не подведи меня.

Пара полезных советов. Язык вернуть игровыми средствами нельзя, я уже все перепробовал. Но его можно пришить и чинить по мере надобности. Мне тут удалось навернуть один скриптик… сам потом увидишь, в общем. Дальше. Зелья лечения не работают, но поверхностные раны можно "чинить"… Черт, такую расу прикольную отфичекатили! Не знаю, какой класс ты выбрал — вора или лучника, но не стоит недооценивать Восприятие. Если тебе вздумается сунуться на остров то помни: для тамошних ИскИнов ты непись, а вот другие игроки — нет. И вообще не рискуй без крайней нужды.

Лояльных админов искать бесполезно, за их аккаунтами система следит пристальнее, чем за осужденными террористами. Некоторые ограничения ЗК-аккаунта можно обойти или снять, я тебе…"

Дальше письмо обрывалось. Точнее, не хватало фрагментов для дальнейшей расшифровки.

И подпись:

"Сергей Авраменко, бывший гейм-дизайнер проекта "ВП", ныне Объект 10".

Прямо как письмо с того света. Или даже прямиком из Ада. Интересно, какой можно создать преисподнюю, обладая полными возможностями управления виртуальной реальностью и ощущениями человека? Бррр… Моя фантазия упорно отказывалась работать в этом направлении.

"Хлебные крошки" для излишне зорких зомби, значит? Ну что ж. У меня есть двадцать дней до отката портала на Серые Острова. И почти два месяца до отключения моего биометрического чипа от федеральной системы наблюдения. Целая куча времени, чтобы поискать оставленные следы, а заодно

попробовать что-нибудь разузнать о моих трех предшественниках, которые тоже смогли выбраться…

Серые Острова, Серая Библиотека, Серый Бастион — конспиратор хренов, Авраменко-Араам! Если крошить — так уж сразу батонами? А для начала стоит поговорить с одной мертвой маленькой девочкой, которая тоже вполне так тянет на здоровенную хлебную крошку. Тем более, что в письме о ней писалось, да и помочь я обещал.

— Дохля, к ноге! — скомандовал я, потянулся, разминая плечи, и вышел из склепа, — Пойдем познакомимся с нашей соседкой по кладбищу.

Солнце ударило по глазам, ослепляя меня на краткий миг. Я не чувствовал боли, не ощущал дуновения ветра или запахов, но, компилятор меня побери, для меня этот мир был реален… Но оставаться его узником — я не собирался!

(c) Иван Магазинников

ex гейм-дизайнер Katauri Interactive

декабрь 2013 — февраль 2014 гг.

г. Калининград

notes

Примечания

возрождение происходит через минуту и это время удваивается каждый раз, если пауза между смертями меньше 8 часов или время возрождения меньше 4 часов… 8 возрождений подряд отнимут около 8 часов в сумме, плюс время, за которое игрок успевал задохнуться…

level up — подъем уровня персонажа

3

ПК — «плей киллер», от англ. player killer — игрок, специализирующийся на убийстве игроков для получения опыта, предметов или просто чтобы потешить свое чувство превосходства.